
GAME SOFTWARE
1998
GAME 风景线
6
电子游戏软件

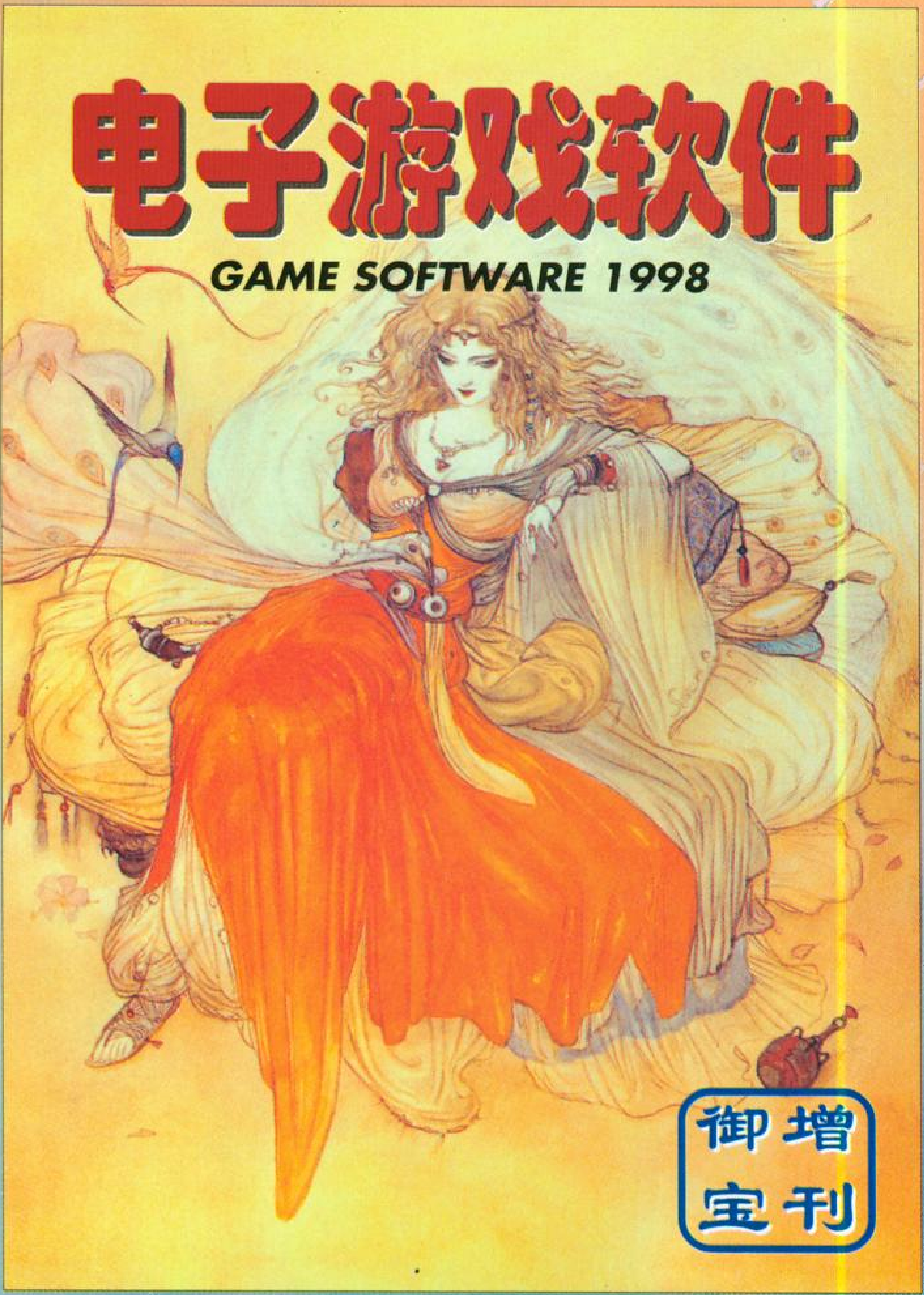
108面彩页，88面黑白，98年《增刊》再度挟威生猛出击

100,000元重奖竞猜

超过1000名获奖者，读书竞赛双重乐趣 !!（详细内容见本期黑白广告）

暑假第一日出版
定价 24.50 元
（邮购另加1元）

不变的承诺，全书无广告！！



读者对象 电玩爱好者

一年一度人相会 今年花比去年红

内　容

- 江山代有才人出—50位男性游戏角色
- N、G首领角色列传
- 《饿狼》系列第七弹完全体搜查令
- 游戏角色设计名鉴
- 业界内幕特报
- 谁是第一名牌—厂家吉祥物比评
- 跃进的游戏技术
- 《侍魂》三代比较
- 《樱大战2》小说改略
- 彩京历代射击游戏设定资料
- 索尼克之父—中裕司传奇
- 漫画、动画、游戏垃圾收容站
- 《太空战士》系列进化伦
- 游戏周边产品（续）
- 海内存知己—通信对战
- 电玩世纪大预言
- ……

《电子游戏软件》杂志社编著

版权完全拥有，未经同意，内容不得随意转载！

全书彩页108面，105克进口铜版纸，黑白88面，70克胶版平印胶装，封面250克超重进口铜版纸复膜。邮购每本请另加挂号费1元，邮费免取。

98·6期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……………………3

次世代天空

樱大战2(SS)……………………13
足球RPG(SS)……………………18
龙之力量2～神去的大地～(SS)……………………19
侠客英雄传(SS)……………………21
格兰蒂亚博物馆(SS)……………………24
太阳表决(SS)……………………25
恶魔城X·月下夜想曲(SS)……………………26
恶魔召唤师·灵魂黑客(SS)……………………27
武藏传(PS)……………………46
赏金之剑·双重利刃(PS)……………………48
钟楼·幽灵之首(PS)……………………49
爆走传说(PS)……………………52

天堂任鸟飞

钟为谁鸣(GB)……………………43

科普园地

影音魔法家&HORI PS手柄……41

格斗天书

《街头霸王ZERO3》(ARC)……39
霸王塾——殉哭杀来了……………………37
——SNK的阴谋与CAPCOM的我行我素……………………38
——《KOF'97》连续技续篇……………………40

秘技天地

秘技偏方……………………53
人间五十年之二十四——织田家……………………56

游戏点评

GAME BAR……………………77

目录

三栖人

动画名作剧场 ………………… 57

闯关族的家

闯关族的家 …………………………………………70
龙哥热线 …………………………………………76
大墙画廊 …………………………………………74

彩版目录

封面： 天野喜孝作品
封底： 美树本晴彦作品之《惑星强袭》
插1： 乱舞势力特别版之缱绻作品5号
插2： 《光明力量Ⅲ～剧本2·猎物是神子》(SS)
插3： 格斗之王风云录之坂崎良
插4： 玩具总动员之再次心跳
插5： 《街头霸王EX2》(ARC)
插6、7： 大墙画廊 彩版VOL.17—凤凰之舞～展翅篇～
插8、9： 插页《兰古瑞萨Ⅳ》
插10、11：《兰古瑞萨Ⅴ》(SS)
插12： 《Q版赛车公园》(SS)
插13： 乱舞势力VOL.12之《～幕末浪漫～月华的剑士》
插14、15：《火热火热噗哟噗哟迷宫》(SS)
插16： 萧韦国毅画稿之《我与SHADOW PHOENIX不可思议的七风岛梦游篇》

邮购信息

★《'96下半年合订本》 ·每本29元
★《97增刊》(数量有限，邮购从速) ·每本24元
★《格斗天书·3D版》 ·每本25元
★《都市流行·COOL》 ·每本25.99元
★《GAME BOY特辑》 ·每本15元
★《'98上半年合订本》(随书赠4开招贴一张) ·每本29元
★《'98赠刊》 ·每本25.50元

(以上价格含挂号费1元)

97年杂志全部售完。
★98年杂志每本6.40元(邮费免取)。

《大墙读本》又见新面孔

《大墙读本》之三

三栖人



购书大派送

凡在杂志社邮购图书的读者可免费获赠《大墙读本》一本。汇款时请注明所选读本："龙"（龙哥热线）、"秘"（秘技宝典）、"三"（三栖人）即可。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京6129信箱"收款人：发行部 邮编：100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

致歉

《'94合订本》、《'94典藏本》、《'95典藏本》、《秘技宝典》、《'96上半年合订本》、《'97上半年合订本》、《'97下半年合订本》、《'96格斗天书》(原版、修订版及终结版)、《'97秘技宝典》、《世嘉专辑》均已售完，请勿汇款。



特报 SCOOP

世嘉"妖刀"掀起头盖

本刊日本专讯（记者:KEN）　据来自世嘉、微软及日本电气方面的消息证实，世嘉新一代主机 KATANA 将预定于 5 月 21 日正式推出同玩家见面。这个神秘莫测的角色在遮遮掩掩了大半年之后,终于掀起了它的头盖。

尽管在早先时候，世嘉曾经表示会在较晚的时间里推出 KATANA，但事实最终还是表明这种说法只是又一个幌子。据称邀请函目前已在分发中,日本绝大多数相关的企业和部分欧美企业已接到了邀请。

"D 之食桌"之父饭野贤治曾经在今年 2 月的东京游戏展上表示,"D2"将会在世嘉的新主机上登场。他称 WARP 会在 5 月 23 发表正式的消息,而这个时候"肯定在世嘉宣布新机型之后"。

目前在业界对 KATANA 的传言很多，甚至有消息认为"樱大战 3"也将在该主机上登场。对此日本世嘉的发言人森东则表示，目前并没有太多的消息可以透露，唯一可以肯定的便是"KATANA 将一定会在年内发售"。在被问及具体时间时,森东称"一切如往常一样按计划进行。"

本刊早些时候曾经发表过世嘉将以秘密的方式在此次美国 E3 展上推出 KATANA 主机。这从另一个方面表明，日本方面提早到 5 月 21 日进行实在原是计划中事。

由于该主机的正式发表将影响到新世纪主机及电玩业的走向，故已成为目前玩家最为关心的一件事。本刊记者将紧密跟踪有关人员及公司,随时向杂志发布最新消息。本刊预定在下期有独家爆炸新闻推出,有兴趣的读者请不要错过。

杂谈 TALKING

STOLAR 施展游说才华 世嘉展现"妖刀"未来

本刊美国专讯　（记者：KEN）　已经成为美国世嘉老板的 BERNIE STOLAR 将 KATANA 的未来牢牢地抓在了自己的手中,并正在为"妖刀"计划着一个辉煌的未来。

4 月底至 5 月初，STOLAR 前往美国东岸，为 KATANA 的未来而进行游说。他所访问的都是一些大型软件公司如 GT INTERACTIVE、ACCLAIM 等。而所有见到了"妖刀"的企业们，无一不被其出众的能力所震惊,并纷纷表达了愿意加盟的意向。

根据幕后透露的消息，世嘉雇佣 STOLAR，实质上并非为土星的劣势所安排，而是为早就在策划的 KATANA 新市场做准备。而这次游说活动只是他制订的 KATANA 计划开始的第一步。

从各软件商处得到的反馈情况称，世嘉现在看上去已步入了正规，土星时代的许多弊病正在得到改进，KATANA 的推广正朝着良好的状态发展着。

事件 EVENT

"妖刀"即将出鞘 世嘉建立开发热线

本刊美国专讯（记者:KEN）　KATANA 发售在即，世嘉目前已建立了有关的热线和开发协助队伍，以帮助软件开发商更有效地为"妖刀"开发软件。

目前已建立的电话线号码为(美国)650－802－3202，所有对 KATANA 有兴趣的公司，若想得到有关的信息或者开发的援助，都可以拨打这个电话进行咨询。此外，世嘉的技术支援队也已经开始活动，他们将帮助在世界各地的 KATANA 开发商们更快、更好地熟悉"妖刀"的开发环境，并向有兴趣的厂商展示 DEMO 和软硬件的主要性能指标。

世嘉的一位发言人称："美国世嘉计划将在未来的一年半中，大力协助那些软件开发商们，使他们能够获得更多的资料，从而制作出更优秀的游戏软件。"

SEGA 在此前曾经表示，将大力协助那些有兴趣加盟 KATANA 的中小软件公司。但是到目前为止，还没有一家中国公司表示有兴趣参入。

事件 EVENT　美版世嘉软件“改行”进入食品超市销售

本刊美国专讯（记者：KEN）　在日本劳森便利店推出游戏软件销售得到良好的回报之后，美国的软件销售大公司 EXPERT SOFTWARE 也打算步其后尘，在食品超市中销售游戏软件——第一步将是各种世嘉的 PC 软件。这是从 98 年全美食品市场协会展上得来的消息。

“越来越多的消费者——包括中低收入的家庭，目前都购买了电脑或者游戏机”EXPERT 的发言人如是说：“这个全新的电脑和游戏机的用户层更为精打细算，他们逛食品商场的频率显然比去电脑或游戏机专门店的要高得多。把软件拿到超市中去卖正是出于这个目的。”

EXPERT 的销售副总监 TIM LEARY 表示，把软件拿到食品超市中出售对美国的商业来说是一个创举，但是他相信没有其他的食品会取得软件那么好的销售业绩，而且以百万级数成长的用户为基础，其销售前景必然乐观。

中国各大城市中目前也有不少大型的超市连锁企业，有些甚至是全国范围的。这些超市绝大多数都开在居民住宅区附近，如果能够销售电脑或游戏软件，对玩家来说便是真正的便利店。

杂谈 TALKING　二手商品售卖再出风波　部分厂家禁止玩家转售

本刊日本综合消息　困扰日本业界多年的二手货问题最近又被抬到议事日程上来。在游戏生产商和游戏销售商两大协会争执不下的情况下，一个新的游戏销售商协会“电视游戏专门店协会”（ACES）于日前成立，并发表了自己对二手货问题的看法。

新协会被看作是厂商与销售商之间的接着剂。该协会表示一方面理解专卖店的困难，另一方面也表示要解决软件商的利润问题。据称，由于各类游戏积压严重，加上硬件除 PS 外销售不畅，日本各专卖店销售新作目前几乎没有利润可言，如果不销售二手软件根本无法赚钱。然而二手货的大量普及，反过来又影响了新作的销售情况。为了保护自己的利益，不少厂商（尤其是中小软件商）在软件上制有特定标记，禁止该软件进入二手货市场销售，然而也收效甚微。

业界希望 ACES 的诞生，能够协调好制造和销售双方的矛盾，使日本的游戏市场早日回归正常的轨道。

软件 SOFTWARE　“最终幻想”今年最终出台　“FF8”可能于今冬发售！

本刊日本专讯（记者：KEN）　据来自此间的消息称，与“DQ7”发布延期消息相对应的是，史克威尔透露出“FF8”将会提前发售的消息。

据消息灵通认识透露，史克威尔已经有计划安排“FF8”最快在今年圣诞前推出，虽然并不排除延期的可能性，但“FF8”早于“DQ7”出版已是无可改变的事实。

史氏的“FF7”曾经立下赫赫战功，单单该游戏在日本的销量便超过 360 万份，并且于近日获得了日本电脑娱乐协会的软件奖（CESA 大奖）。目前对“FF8”玩家仍然知之甚少，但是毫无疑问，故事、画面将是该作品最有魅力的部分。

早在一年以前史氏就曾经表示，“FF8”将会由日本公司制作，而“FF9”的制作大本营则开在美国。同时开发的原因是为了不让玩家等待过久的时间。目前史克威尔仍然不愿多提“FF8”的有关情节，据称实际的开发度现在仅为 8%。

业界有关“FF8”的传言很多，集中起来主要有以下几点：5 光碟；玩家的队伍将扩充到 30 人；四人可同时作战；前作的人物仅保留陆行鸟 CHOCOBO 和 CID；以 100 小时结束游戏为目标等。

据记者分析，史氏此次有意提前推出其招牌作品“FF8”的主要原因是为了对抗今年的另外两部超级大作：“生物危机 2”和“樱大战 2”，而竞争的目标就是年度的软件大奖。但匆匆推出而没有充裕时间做宣传的“FF8”（“FF7”从公布至发售约一年半的时间），能否得到足够的支持，不仅仅是制作实力的问题。

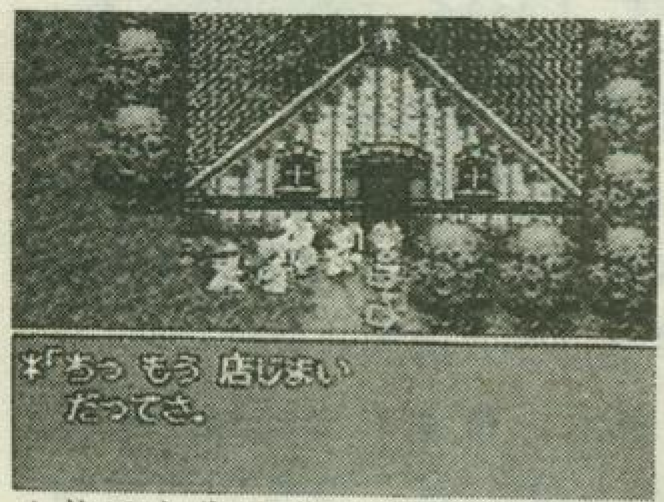
软件 SOFTWARE　勇者面对恶龙有些迟疑　『DQ7』宣布推迟发售

本刊日本专讯（记者：KEN）

ENIX 的堀井雄二在今天早些时候宣布“DQ7”将要推迟发售——事实上，这也是 ENIX 对玩家不得不作的一个回应。

ENIX 虽然在一年多之前便已经宣布要向 PS 移植“勇者斗恶龙”的最新系列，但玩家始终得不到其中的任何消息。在今年连续多届游戏展上，PS 的玩家甚至连一点点 DEMO 都没有看到，其不满之情绪可以想象。业界开始流传对 ENIX 不良的流言，堀井雄二选择这个时候透露一点 DQ7 的消息也是不得已而为之。

据称“DQ7”的发售日将延迟到 1999 年中，而此前 ENIX 所预定的目标是 98 年底之前。堀井表示游戏延期的原因主要是“增加更多的内容”和“开发工作上的延迟”。但是这种解释显然是很难让玩家所满意的。



▲推迟发售的“DQ7”会不会更充分的调动起玩家的胃口呢？

软件 SOFTWARE　世嘉难道有意“跳槽”　自制第一个原创 PC 游戏

本刊欧洲专讯（记者：KEN）　世嘉于上周宣布，该企业将推出历史上第一个原创个人电脑游戏——即时战略模拟游戏『国家冲突』（CONFLICT OF NATIONS）。

与普通的即时战略游戏所不同的是，在『国家冲突』中，除了常见的海陆空大战之外，还增加了如暗杀、民心和失业等政治要素。SEGA 希望能够籍此来改进即时战略游戏在策略方面的不足。

『SEI 是在分析了即时战略游戏的现状之后作出这样计划的，』SEI 总制作人 MATT WOLF 如是说，『「国家冲突」将是一个与众不同的即时战略游戏，它将把电脑游戏提到一个更高的档次。』

该游戏的制作地在英国，推出日暂定为今年圣诞前后。

事件 EVENT

骆驼虽比马大，但也不愿瘦死 任天堂被迫降低软件销售价格

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂于近日宣布由于 N64 销售上升等多种原因，N64 专用卡带的成本将有所降低，任氏已开始考虑降低其销售价格，使之在竞争市场上处于一个更为有利的地位。

事实上任天堂的降价计划是由一份市场调查报告所引起的。在这篇报告中称，自 98 年开始，PS 软件和 N64 软件在美国市场上的销售比例为 3:1，任天堂所处的下风显而易见。因此，任氏觉得有必要采取一定的行动，来挽回其在软件销售上的颓势。

据称任天堂将立即执行其降价计划，使 N64 卡带能够在价格上与 PS 的软件相抗衡。而双方第一个交火的战场即是将在月底开幕的美国 E3 展。

目前，由第三方软件制作商设计的 16MB(128Mb)N64 软件的生产成本为每张 19·95 美元（和人民币 160 元），加上制作卡带所必须的硬件成本，一张 16MB 的 N64 卡带的最高成本可达到约 24·95 美元（合人民币 200 元）——取决于卡带是否使用 EPROM。任天堂计划将那些容量较小的软件先降价至 30-35 美元，观察一段时间后再降低高容量卡带的价格。据称，N64 版“塞尔达传说”卡带的售价将会在 60-65 美元左右，作为任天堂史上第一个 32MB(256Mb)游戏来说，这个价格无疑也是历史上最低的(同 NEO·GEO 相比便可见一斑)。

但是无论如何，卡带同大容量、低成本的 CD-ROM 之间完全没有可比性。任天堂的降价究竟能够有多大影响目前还难以预料。在降低售价的同时，任天堂还计划大力发展卡带的租借业务——这也正是 N64 主机在北美卖得风风火火的主要原因之一。

杂谈 TALKING

任天堂改变老脑筋 放松卡带制作政策

本刊美国专讯（记者：KEN）

任天堂坚硬的政策终于有了一丝宽松，部分得到允许的软件生产商将终于可以自行生产 GAME BOY 卡带了，N64 的卡带制作权仍然在计划中。

直到现在，所有的 GB 软件商们还必须依靠任天堂来制作卡带、作为唯一的生产商，任天堂则表现出生产周期缓慢、成本昂贵、审察过严等种种弊端。由于所需要制作的软件太多，任天堂很难就具体的一个游戏生产拿出时间表，有时一个大作延期数月也不是什么新鲜事。鉴于以上矛盾已越来越突出，美国任天堂已决定做出某种方面的让步，使得第三方软件商也可以自行制作生产游戏卡带。

这样对于 GB 来说，高昂的成本价格就很有可能成为过去的“旧闻”。拥有卡带制作权的软件生产商们将会开始寻找亚洲、欧洲等劳动力价格低廉的地区大批量生产卡带。这样，卡带的售价便可以有进一步的降低，从而使销售商得到惠利，同时刺激了产品在市场上的竞争力。

目前任天堂正在与多家软件商洽谈有关事宜，估计新政策不久即将出台。

杂谈 TALKING

软件制作队伍过于庞大 PS 软件积压日趋严重

本刊美国专讯（记者：KEN） 同绝大多数玩家的想象相反，目前正在美国如日中天、软件繁多的 PS 依然为软件积压的问题所困扰，一些中小软件商已为此伤透了脑筋。

索尼曾一度以多数软件公司的加盟而感到自豪，但是这种自豪感现在已经荡然无存了。过于激烈的竞争，使得市场必然为大户所瓜分，能够分给小公司的蛋糕已经越来越小了。

虽然已出版了近 700 份软件，且全美的主机销量超过 1500 万台，但 PS 真正能够超越 100 万的优秀软件系列却只有不到 10 个。即使是 KONAMI 这样的大公司，卖得最好的“恶魔城 DRACULA X～月下的夜想曲”在美国也仅售出了不到 20 万份，其他中小公司的挣扎可见一斑。

现在许多加入 PS 的软件商们正为软件问题所困扰着。这些软件的销售业绩甚至不能回本。与此相反，SS 却呈现软件销售的上升趋势，土星整个的软件销售情况非常平均，各公司都能基本保持在一个相对平稳的销售数量上。由于新主机发售在即，世嘉已不再考虑新公司加盟土星的事宜，这同时也使得整个土星软件设计队伍的水平得到了保证。

PS 的软件问题由来已久。而且以索尼目前的能力，并没有灵丹妙药来解决这一问题。中小公司加盟 PS 却得不到利益，这将使得软件制作进一步萎缩。从长远的角度来看，PS 在美国要做的工作仍然不轻松。

特报 SCOOP

史氏发布最新消息称 “FF8”确定在年底发售

本刊日本特讯（记者：KEN） 业界关于史克威尔的“FF8”将要提前发售的消息在广泛地流传着（参见记者上文的详细报道），为了能够尽快解开读者心中的疑团，本刊推迟了最终截稿的时间，使得杂志可以报道史克威尔在 5 月 15 日记者招待会上透露的有关“FF8”的最新情报。

在当日的记者招待会上，史克威尔展示了一盘包括多方面详细内容的演示像带。在一系列的 CG 表现之后，记者看到了确凿无疑的“FINAL FANTASY VIII”标题，其后所展示是经过剪辑的有关“FF8”的 CG、静止画面以及游戏内的部分场景。从史克威尔提供的这盘像带来看，游戏的魅力实在是无法抵挡的。

从像带中证实的详细情况有：人物的贴面已经完成，但是战争场景和地图还有待进一步完善；地图上人物的移动方式与 RPG 一贯的形式相同，即一个主角身后拖着所有的队员；人物设计方面更倾向于西化——据史克威尔称，这方面的工作是由史氏在夏威夷的分部完成的。

7 月 16 日，史克威尔将会在日本推出一份可以进行游戏的“FF8”演示光碟，同时史克威尔也证实了该游戏将于今冬发售的消息，但是欧美地区的移植版将推迟一段时候才进行。

事件 EVENT

软件王者＋出版发行至尊 史克威尔与EA首度合作

本刊日本专讯（记者:KEN） 史克威尔同EA这对八杆子也难打到一块的公司开始了令人吃惊的合作，新游戏软件将以EA的名义发售日版，而以史克威尔的名义发售美版。

在5月2日的会议上，史克威尔与EA就建立联合公司的事宜达成协议，新公司的名称把史克威尔和电子艺术合并在一个公司名称之内（具体变化因国家不同而异，详情见下文）——必须请读者注意的是，这只是一个新的子公司，史克威尔和EA两家企业并未合并（与世嘉万岱情况不同）。据分析，合作的建立将有助这两家公司对全球业务的操作。

在日本该公司的名称将为“电子艺术史克威尔”（EA SQUARE），主要目的是向日本玩家移植并介绍EA的游戏软件，同时为日本市场开发自己的软件。其中包括EA久负盛名的“FIFA足球”系列、“NBA实况”系列、“DIABLO”以及“ULTIMA”系列等。日本人山田将成为日本联合公司的总裁。

在美国，该子公司的名称则变为“史克威尔电子艺术”（SQUARE EA），主要任务则是向北美的玩家介绍史氏的游戏。第一个将由该公司移植的游戏是“寄生前夜”，接着还会有“异度装甲”、“武士之刃2”等一系列游戏登场。美国史克威尔的市场总监山崎将成为该公司的总裁。

新公司的资本金有70%来自史克威尔，剩余的30%则由EA提供。双方对合作都表示了相当高的诚意，并相信会给各自带来更好的收益。

事件 EVENT

雅马哈获得PC版“FF7”音乐制作版权

本刊日本专讯（记者:KEN） YAMAHA最近已得到史克威尔的许可，在PC版的FF7上使用自己的合成器技术制作音乐。

雅马哈的软件音响合成器S－YXG70可以使任何一个个人电脑的玩家在家里享受到高质量的音乐效果——而且是在没有声卡的情况下。

“玩家可以感受到作曲家的所有感情以及智慧的体现，无论玩家采用何种音源都是一样的。”雅马哈的总裁称，“我们为史克威尔选择了雅马哈的软件音响合成器而感到高兴。这将给PC最新版本的FF系列带来高质量的背景音乐和逼真的音效。”

史克威尔的总裁亦对雅马哈的合作表示满意，他同时保证PC游戏的玩家可以看到一个同样出色的“FF7”。

娱乐 AMUSEMENT

游戏演出同日推出 “樱大战”歌剧开演

本刊日本综合消息 颇受业界推崇和玩家好评的“樱大战”，于4月4日在日本艺术剧场开始上演真人的歌剧版。

参与演出的有不少是原作中的配音演员，如横山智佐（真宫寺・樱）、高乃丽（玛利亚）、千叶纱子（野野村春香）和野村佑香（野野村づばみ）等。歌剧的名称为“樱大战・如花少女”，基本内容与游戏中相同。

除了演员们出色的演技之外，歌剧中另一个引人注目的内容便是战斗场面的表现。“樱大战”之父广井王子对歌剧的正式上演给了很高的评价，认为这是对“樱大战”文化的一个很好的补充。

在东京的演出一连8场，直到4月11日方才结束，受到了观众的热烈欢迎。在大阪观众的盛邀下，5月1日至5日，“帝国华击团”又移师大阪进行演出。

硬件 HARDWARE

为了更快、更稳、更好 PS2将采用一体化构架

本刊美国专讯（记者：KEN） 此间业界广泛流传的任天堂新主机NINTENDO 2000尚未得到进一步证实，而有关PS2的消息已不胫而走。据悉，PS2将同N2000一样，也采用一体化设计的构架。据悉，CPU、缓冲区和3D处理器将被合并设计在一块芯片上，这样将提高主机运作的稳定性，并且加快运算的速度。

索尼目前已经默认了一体化的设计模式，但没有对其他详情做出进一步的表述。另外传来的消息称，索尼已经完成了对底板的设计，目前随时可以开始进行实际开发工作。但是，鉴于目前PS表现良好，索尼并不急于拿出PS2作为自己的杀手锏。有关人士称，“除非索尼遇到了前所未有的挑战，不然绝不轻易动用PS2”。

杂谈 TALKING

虽然重拳频频出击 N64在三国大战中仍处于下风

本刊日本专讯（记者：KEN） 目前在此处的调查报告表明，任天堂的N64在次世代三国大战中仍然处于末尾，翻身看来还有一段长路要走。

从去年到今年3月份的一年间，N64在日本仅仅销售了123万台，甚至比土星还少30万台。比之PS近700万的销量更是差之千里。软件方面也不容乐观，在人围97年前100位的优秀游戏中，N64的游戏仅有6个，而SS和PS的比例分别为21%和65%。这方面N64唯一超越的对手是GAME BOY和SFC，但是GB和超任已是廉颇老矣，而且它俩也都是任天堂的子弟兵。

多年处于尴尬局面的N64也许只有等到“64DD”推出才会更有利吧。

新闻分析

从EEE到CGI

——由“赤壁”的成功所想到的



特约记者：KEN

当读者看到这一期的杂志时，万众瞩目的美国“电子娱乐展”(ELECTRONIC ENTERTAIMENT EXPO)已经结束。然而，因为截稿的时差以及文稿付排所必须的时间，绝大多数中国的玩家，将不得不再晚一个月才能有机会一窥全貌。对杂志来说，也只能对大家道一声抱歉了。

当我们把目光集中在洛杉矶，或者是东京或者千叶县的时候，当三个硕大的“E”字在玩家头顶盘旋的时候，是否会有人稍稍地想过另外的一个几乎是全新的名词——“CGI”——中国游戏产业。

发展飞速，进步奇快，中国的游戏产业早已“昔非今比”。“赤壁”在中国电玩界的成功，足以让国人骄傲而自豪地抬起头来，有成功也有失败，但是国产游戏在这短短三年来所做出的贡献，大家绝对有目共睹，其痴心足可同天。

不过，作为一个真正的产业来说，我们虽然已经迈出了第一步，却仍然有着不小的差距。

CGI究竟怎样才能踏上一个顺利发展的轨道呢？产业操作的市场化，也许是唯一的答案。

市场化是一个很大的概念，我们不妨先从市场推广的角度来看看这个问题。

中国有不少游戏软件都可以成为这样的一个例子：从销量上和制作态度上来说，它可以傲视群雄；但是从盈利上和影响力上来讲，它仍难以与国外厂商的产品较量。其部分原因就在于市场推广的力度不够。

软件推广的市场化操作，不仅仅是生产软件、销售软件，它还必须包括市场分析、宣传、公关、推广等一系列促销手段，以及许多外加的相关产品。同样是制作一个游戏，有经验的国外厂商自制作游戏开始便制订了为期半年到一年的宣传时间表，其中包括何时宣传、在哪里宣传、怎样宣传等等所有的信息，推广部门按部就班，可随时调整玩家的情绪，也便于及时地反馈玩家的意见。如果要对这个问题做详细分析当然三天三夜也说不完，但是有一点是简单而明白的：在吊足了玩家胃口之后拿出来的东西，就比较容易得到好的销售成果。在这方面，中国的电玩企业仍然做得不够。

市场化的第二个转变，就是变革制作成员的构成。

现阶段中国电玩软件的生产商，大多是由以前生产应用软件的公司“半路出家”转行而成的。程序编制方面的天赋固然可谓基础雄厚，然而在编剧、美工、音乐、配音这四个方面，有时简直就如同盲点。正如有了好汉却没有快刀，若是这样输了确实非常可惜。

电玩产业化，就必须培养出具有这样的一批专职人员，他们的能力应当不在目前电影业同行的水平之下，这样才能保证产品的质量，保证生产出思想性、艺术性都达到较高水准的游戏，才能真正提高中国电玩产业的竞争能力，真正避免国外软件一统中国玩家天下的局面发生。此外，专职游戏程序设计员，显然也适应市场的需要，对这方面人员的“养成”也应当得到高度的重视。

制作成员构成的规范化，将直接导致市场化的第三个转变——游戏软件品种的变革。

闭上眼睛想一下，你能够想到的目前国内游戏的品种到底有几个？其实不用闭眼，答案也就在眼前。事实上，并非游戏生产商不愿意制作现实体裁或者主旋律体裁的游戏，关键还是缺少该方面的策划者。随着一批专业游戏故事编写人员的出现，游戏的种类定将得到进一步的开阔，玩家眼里的国产游戏也就不会整天围绕着SLG打转了。

中国游戏产业的发展正如火如荼。上述的三个转变，有的已经开始进行，有的也正在着手计划。前导制作“红楼梦”让玩家参与编剧，就是综合了市场推广和变革制作人员结构两种方式的产物。今后，这样的情况也会越来越多，越来越普遍。一炮而红，一蹴而卖到100万份的优秀电玩软件，也许在近几年中便会诞生。

CGI展取代EEE，这现在或许还是一个美好的梦。但是作为中国电玩产业永远的支持和推广者，我们衷心地期望着、热切地盼望着，这个梦早一点能够变为现实。

这其中，当然更离不开各位的支持。

来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者：叶展

事件 EVENT

游戏业界“奥斯卡奖”出笼

随着游戏业在近几年的发展，无论是产业的规模和游戏作品的艺术质量都有了一定的提高。游戏业正酝酿着效仿电影届一年一度的“奥斯卡奖”，准备为游戏业设立自己的专门奖项，用以表彰在这一领域作出贡献的游戏工作者。负责筹备评选及颁奖工作的是“交互艺术与科学学会”(ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES)。这是一个非赢利的独立组织，其指导委员会成员主要是各大公司的头头，如任天堂，世嘉，Electronic Arts 等。一般学会成员分两种：有投票权的和没投票权的。想成为有投票权的学会成员，必须经过严格的申请，证明自己在游戏领域拥有相当的工作经验和成果。第一次颁奖将于今年五月二十八日在 E3 展上举行。有兴趣的读者可访问下面网址：www.interactive.org 获得更详细的资料。


▲日本每年都有“CESA 大奖”，在加上美国甚至欧洲方面的同类奖项，就会使游戏业更加成熟和专业。

杂谈 TALKING

世嘉欲统一街机规格 “老友”NAMCO 持反对意见

世嘉将于今年内向美国市场推出基于 PC 技术的统一规格的街机。新街机使用微软的操作系统，目前还不知是 Windows NT 还是 Windows CE。但据传世嘉的下一代家用主机将使用 Windows CE 操作系统，Windows CE 是专门为嵌入式系统(Embedded System)设计的操作系统。新街机的游戏软件将以 CD－ROM 形式提供。不仅世嘉的所有游戏将使用这种统一规格的街机平台，更令人大摔眼镜的是：据报道已有 40 多家日本公司同意将为这种街机设计游戏，也就是说世嘉也在日本建立了类似 INTEL 的开放街机结构论坛(OAAF)之类的组织来推广这一街机标准，而且已获得了日本业界的初步支持。但这么一来，情况越来越复杂了。

本来统一街机标准的发起者们的初衷是建立一个放之四海而皆准的中立的街机标准。现在在美国已有微软的公用 PC 和 INTEL 的 OAA 两个标准(有不同侧重和一些区别)，如今又半路上杀出个“日本程咬金”。当然不管怎么说街机上采用 PC 技术已是一个大趋势。

另外值得一提的是世嘉的老对头 NAMCO 对世嘉的新街机持消极态度。NAMCO 的美国分公司的总裁已明确表示不会支持世嘉所提出的街机标准。

杂谈 TALKING

利刃未出手，气势已逼人 世嘉新主机的前奏曲

随着世嘉新主机接近问世，美国世嘉的头头们也一扫近两年在次世代机竞争中落败的晦气，面对媒体大放厥词，谈到 SONY 时口气也强硬起来。各种游戏杂志也有独立撰稿人们的长篇大论，孜孜不倦地教育世嘉该如何如何，不该如何如何，如何能反败为胜，纸上谈兵，一套一套的。不过就笔者看来，16 位到 32 位到 64 位到 128 位，这么发展下去，统一的硬件标准也没有，公司之间重复开发性能相近的主机，互不兼容，大量重复开发导致资金人力的严重浪费。市场竞争的白热化导致主机的生命周期越来越短，游戏公司都象上了发条，被市场推着向前狂奔，而不考虑这么做的长期后果。笔者认为游戏业应该从这个怪圈中挣脱出来，统一硬件标准，将主要力量放到软件开发上，因为只有高水平的软件才是游戏业发展的真正动力。不过起码在近期还看不出统一硬件标准的可能性，这种“乱战”的局面恐怕还要维持下去(总算由“战国”时代进化到“三国”时代了)。

而关于世嘉 128 位机将于今年推出的传言，笔者相信有 60% 的可能性。世嘉也一贯早于其它公司推出自己的新主机，每每都在无奈的情况下将自己的实力摆在对手面前，这也许是前三次落败的原因(起因?)。

游戏新闻眼

特报 SCOOP

97 年度 CESA 大奖揭晓 “FF7”不负众望摘桂冠

本刊讯 上期读者们可能已经在一句话新闻中得知了“FF7”夺得了日本 97 年度 CESA(电脑娱乐软件)大奖的桂冠。受版面所限,大奖的其它各奖项得主在本期详细为大家作个介绍。

总共有 127332 名电玩迷参与投票,外加作为 CESA 会员的软件商评选,总共从推荐参选的 54 部于 97 年 1 月至 12 月发售的作品中,选出 14 个奖项的得主。14 个奖项包括大奖一名、优秀奖五名、部门奖五名、审查员特别奖三名。

SQUARE 于 97 年 1 月 31 日推出的 RPG“最终幻想 7“受到广大玩家及各厂商专业人员的一致肯定,轻松摘取桂冠,获得本届大奖及剧本和音乐两项部门奖。该游戏在全世界的销量超过了 600 万份,显示出制作者的才华和 SQUARE 的整体实力。

本届 CESA 大奖的 14 个奖项中,有 11 个奖项被 PS 软件夺得,几乎变成了“PS 大奖”,也从侧面说明 PS 主机及各加盟软件商在 97 年的成功。

我们将各奖项的得奖情况列在表格中,供大家参考。

奖项		游戏名称	厂商	机种	发售日
大奖		最终幻想7	SQUARE	PS	97.1.31
优秀奖		I.Q~益智方块	SCEI	PS	97.1.31
		GT赛车	SCEI	PS	97.12.23
		格兰蒂亚	GAME ARTS	SS	97.12.18
		电气机车前进!	TAITO	PS	97.12.18
		耀西物语	NINTENDO	N64	97.12.21
部门奖	编程奖	GT赛车	SCEI	PS	97.12.23
	剧本奖	最终幻想7	SQUARE	PS	97.1.31
	画面奖	GT赛车	SCEI	PS	97.12.23
	音乐奖	最终幻想7	SQUARE	PS	97.1.31
	角色奖	风之克罗诺亚	NAMCO	PS	97.12.11
审查员特别奖		ULTIMA ONLINE	EA	WIN	97.10.17
		德贝赛马	ASCII	PS	97.7.17
		怪物农场	TECMO	PS	97.7.24

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
阵型足球'98~加油,在法国的日本队	フオーメーションサッカー'98-がんばれニッポン in France	HUMAN	SPG		6月4日
暴烈足球 98	タイナマイトサッカー98	I'MAX	SPG		6月4日
世界足球实况·胜利十一人 3~法国世界杯'98	ワールドサッカー实况·ウイニングイレブン3~WORLD CUP FRANCE '98	KONAMI	SPG		6月4日
NAMCO 精品集 1	ナムコアンソロジー1	NAMCO	ETC		6月4日
黑暗救世主	ダークメサイア	ATLUS	AVG		6月11日
EBEROUGE 特别版	エーベルージュ スペシャル	TAKARA	SLG	恋爱育成	6月11日
投手之王	キング オブ パーラー	TIL 研究所	SLG		6月11日
袖珍战士	ポケット ファイター	CAPCOM	FTG		6月11日
空中的心跳	どきどき ON AIR	BOOTM UP	不明		6月11日
啊,白鸽佳林(暂定名)	あつナンジャリン	ツーワン	不明		6月11日
实况美国棒球	实况アメリカンベースボール	KONAMI	SPG		6月14日
明星☆学者	すたあ☆もんじゃ	GMF	SLG	育成	6月18日
超级防范 2	はいぱあセキュリティーズ 2	PACK IN SOFT	SLG	育成	6月18日
'98 甲子园	'99 甲子园	魔法	SLG + SPG		6月18日
东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	ASMIK	SLG	学园传奇、冒险、2CD	6月18日
TOCA 观览车锦标赛	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	RAC	3D 动作赛车	6月18日
异色回忆	アナザー メモリーズ	EASILY STAFF	AVG		6月18日
主题医院	THEME HOSPITAL	ELECTRONIC ARTS	SLG		6月18日
XI[sai]	XI[sai]	SCEI	ACT + PUZ		6月18日
JGTC~全日本 GT 赛车锦标赛	JGTC~オールジャパン グランド ツーリング カー チャンピオンシップ	DIGITAL FRONTIA	RAC		6月18日
银河公主传说 由奈~最终版	银河お娘样传说 ユナ~FINAL EDTION~	HUDSON	不明		6月25日
RB 饿狼传说 特别版·支配意识	REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL·DOMINATED MIND	SNK	FTG	2CD 限定版同日发售	6月25日
皇族杀手	SLAYERS ROYAL(スレイヤーズろいやる)	角川书店	RPG		6月25日
哈喽,凯蒂的方块精灵	ハローキティーの Cube de Cute	CULTURE PUBLISHERS	PUZ		6月25日
职业摔角战国传 2~格斗绘卷	プロレス战国传 3~格斗绘卷~	KSS	SLG	职业摔角团体育成	6月25日
双重计划	ダブルキャスト	SCEI	AVG		6月25日
怪兽之王 少儿版	マスモン KIDS(MASTER OF MONSTER KIDS)	东芝 EMI	SLG		6月25日
黑客的冒险~海拉格立斯的大冒险	ハークス アドベンチャー~ヘラクレスの大冒险	BPS	A·RPG		6月25日
幻影之塔	SHADOW TOWER	FORM SOFTWARE	RPG		6月25日
电击建造·做个下落游戏!	电击コンストラクション·落ちゲーやろうぜ!	MEDIA WORKS	PUZ		6月25日
初恋联队 特别版(暂定名)	初恋ばれんたいん スペシャル	FAMILY SOFT	SLG	恋爱 SLG	6月25日
精灵召唤~黑暗公主~	精灵召唤~プリンセス オブ ダークネス	翔泳社	RPG		6月下旬
夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	AVG	音乐小说	6月下旬
怒首领蜂	怒首领蜂	ATLUS	STG		6月
惑星攻机队·小猫	惑星攻机队·りとるキャッツ	FAMILY SOFT	SLG	育成	6月
三国志 5·提升版	三国志 5·with パワーアップキット	KOEI	SLG		7月2日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
把蛋拿走·加油! 鸭嘴	もってけたまご WITH がんばれ!かものはし	NAXAT	ACT		6月4日
日本代表队的领队在此! ~世界第一个足球 RPG	日本代表チームの监督になろう!~世界初、サッカーRPG	ENIX	RPG + SLG		6月11日
法国世界杯'98~通向胜利之路	ワールドカップ '98 フランス~ROAD TO WIN	SEGA	SPG		6月11日
兰古瑞萨 5~传说的终结~	LANGRISSER 5~THE END OF LEGEND~	NCS	S·RPG		6月18日
美少女梦工场·梦幻精灵	プリンセスメーカー·ゆめみる妖精	GAINAX	SLG	育成	6月18日
LINDA³·完全版	LINDA³·完全版	ASCII	RPG		6月18日
奥特曼图鉴 3	ウルトラマン图鉴 3	讲谈社	ETC		6月18日
世嘉土星的游戏 BASIC	GAME BASIC FOR SEGA SATURN	ASCII	ETC		6月25日
交叉的侦探故事~错综复杂的七个情报	クロス探侦物语~もつれた7つのラビリンス	WORK JAM	AVG		6月25日
太阳罪恶	ソルヴァイス(SOLVICE)	ALTRON	不明		6月
幻想战斗 & X 多层/街廊装备	IMAGE FIGHT & X MULTI PLY/ARCARD GEARS	XING	STG		6月
头文字 D~公路最速传说~	头文字 D~公路最速传说~	讲谈社	RAC		6月
异色回忆	アナザー メモリーズ	STAR LIGHT MARRY	AVG		7月2日



本期“中国电玩榜”统计时间为 98 年 4 月 15 日～5 月 16 日，这期间共收到有效选票 3642 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

次世代家用机游戏当月排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	1030
2	3	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	642
3	2	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	624
4	4	樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG）	410
5	新	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	361
6	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	319
7	7	'97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	289
8	新	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	266
9	新	樱大战 2・望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG）	259
10	5	光明力量Ⅲ 剧本 1・王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	247

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG、98.3.26）	932313（932313）
寄生前夜（PS、SQUARE、RPG、98.3.29）	757280（757280）
樱大战 2～望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG、98.4.4）	423326（423326）
新日本职业摔角联盟・斗魂烈传 3（PS、TOMY、SPG、98.3.26）	159774（159774）
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	147864（147864）
'97 格斗之王（SS、SNK、FTG、98.3.26）	124382（124382）
机动战士高达・吉兰的野望（SS、BANDAI、SLG、98.4.9）	112709（112709）
实况力量满贯棒球 5（N64、KONAMI、SPG、98.3.26）	105096（105096）
新世纪福音・钢铁女友（SS、SEGA、AVG、98.3.26）	92352（92352）
死亡之屋（SS、SEGA、光枪、98.3.26）	84939（84939）

次世代家用机游戏累计排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	2942
2	2	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	1970
3	3	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	1840
4	4	樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG）	1384
5	5	光明力量Ⅲ 剧本 1・王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	857
6	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	856
7	9	'97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	591
8	新	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	567
9	7	超级机器人大战 F（SS、BANPRESTO、S・RPG）	526
10	新	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	477

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	2354
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	2031
铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG、98.3.26）	1564
樱大战 2（SS、SEGA、AVG + SLG、98.4.4）	1235
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	1217
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18）	1023
樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG、96.9.27）	1007
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	859
街（SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22）	849
皇家骑士团 2（SFC、QUEST、S・RPG、95.10.6）	673

次世代以前家用机游戏当月排行榜（本榜包括 FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	口袋妖怪・红、绿（GB、NINTENDO、RPG）	645
2	3	大航海时代Ⅱ（MD、KOEI、SLG）	489
3	4	三国志 2・霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	453
4	2	兰古瑞萨Ⅱ（MD、MASIYA、S・RPG）	426
5	5	第二次超级机器人大战 G（GB、BANPRESTO、S・RPG）	357
6	8	幽・游・白书～魔强统一战（MD、TREASURE、FTG）	345
7	6	热斗 '96 格斗之王（GB、TAKARA、FTG）	342
8	7	雷神传说・光之继承者（MD、SEGA、A・RPG）	247
9	9	火炎之纹章・圣战的系谱（SFC、NINTENDO、S・RPG）	203
10	10	吞食天地 2・诸葛孔明传（FC、CAPCOM、RPG）	169

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	期待度
勇者斗恶龙 7（PS、ENIX、RPG、未定）	2920
口袋妖怪・金（银）（GB、NINTENDO、RPG、未定）	1373
心跳纪念品 2（暂称）（PS、KONAMI、SLG、未定）	1235
勇敢的剑客・武藏传（PS、SQUARE、A・RPG、预定 98 年夏）	1177
塞尔达传说 64 时之笛（N64、NINTENDO、A・RPG、卡带版预定 4 月、64DD 版未定）	1097
星海传说・第二个故事（PS、ENIX、RPG、预定 98 年夏）	1060
VR 战士 3（SS、SEGA AM2、3D－FTG、未定）	779
燃烧战车・团结（PS、KONAMI、ACT、预定 98.9.3）	636
MOTHER 3・奇怪生物之森（64DD 专用、NINTENDO、RPG、未定）	631
双界仪（PS、SQUARE、3D－ACT、预定 98.5.28）	610

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	1599
2	3	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	936
3	2	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASIYA、S·RPG)	907
4	4	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	852
5	5	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	741
6	6	热斗'96 格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	663
7	7	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	655
8	8	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	557
9	9	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	469
10	10	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	402

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	14468
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	10532
樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27)	8206
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	6858
宿命传说 (PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	5283
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	4647
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	4589
德贝赛马 (PS、ASCII、SLG、97.7.17)	4423
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	3650
超级机器人大战 F (SS、BANPRESTO、S·RPG、97.9.25)	3561

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1094
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	486
3	4	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	389
4	6	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	359
5	7	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	304
6	4	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	278
7	8	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	256
8	9	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	201
9	9	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	175
10	再	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战 (CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	129

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	90009
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	83734
铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	27171
VR 射手 2 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	23005
RB 饿狼传说 2 (NEO·GEO、SNK、FTG)	14497
世嘉拉力锦标赛 2 (MODEL 3 STEP 2、SEGA AM3、RAC)	13326
漫画英雄对卡普空·超级英雄们的激突 (CPS 3、CAPCOM、FTG)	11199
新日本职业摔角联盟·斗魂烈传 3~街机版 (SYSTEM 12、NAMCO、SPG)	10715
GET BASS (MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	10380
死亡之屋 (MODEL 2、SEGA AM1、光枪)	9650

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	2791
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1242
3	4	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	868
4	3	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	742
5	6	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	639
6	7	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	615
7	5	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	564
8	8	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	538
9	再	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	427
10	9	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战 (CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	395

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
1080° SNOEBOARDING (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
TRIPLE PLAY 99 (PS、ELECTRONIC ARTS、SPG)
GUN PALETTE (PS、NAMCO、STG)
浪漫传说·开拓者 (PS、SQUARE & SCE OF AMERICA、RPG)
耀西物语 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
DEATHTRAP DUNGEON (PS、EIDOS INTERACTIVE、STG)
RAMPAGE WORLD TOUR (N64、MIDWAY、ACT)
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)
黄金眼 007 (N64、NINTENDO OF AMERICA、STG)
DIABLO (PS、EA、A·RPG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 4 月 24 日的 488 号~5 月 22 日的 492 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 3 月 26 日~98 年 4 月 12 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 3 月 26 日~4 月 15 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 4 月 16 日~4 月 22 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64 三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××××游戏当月排行榜

1、__________

2、__________

3、__________

4、__________

5、__________

对某游戏的一句评语: 没有感想可以不填

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名: 性别: 年龄: 玩龄: 现有机种:

职业:学生 身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号 邮编:1000××

"中国游戏榜"大破天荒,第一次榜评!

"中国电玩榜"开办已经三期了,这次终于有地方能够写写榜评,对关心本榜的玩友有个交代。

自从3月2日收到第一封投票信,至5月中旬投票数量超过了10000封,计票超过了50000票。其中以"次世代榜"的计票最多;"街机榜"位居其次;而"次世代以前榜"虽然计票超过"街机榜",但由于涉及机种较多,以单个机种来看的话,是比不上"街机榜"的。

从分类计票上可以看出,至少有一半儿玩友拥有或者能够玩到次世代主机。在次世代主机相继诞生四年多之后,已经在我国有一定的普及度。而对PS和SS的支持度也呈基本持平、PS稍稍占先的状态,国内次世代以SS为主流的时代已经过去,不会再出现MD与SFC在国内天壤之别的差距了。N64虽然也有不少支持者,但目前只能作为某些玩友炫耀的资本。以上都表明这几年我国的家用电玩市场日趋兴旺,能基本跟上时代潮流了。

相对的,次世代以前的家用机在我国的拥有量虽然远超次世代主机,但由于过时的16位、甚至8位主机的性能早已满足不了自己主人的欲望,导致机主热情下降或者根本尘封,盼望着得到新的主机或到别人家里、街机厅中去玩新的游戏。但有异军突起的GB阵营和稳如泰山的MD军团撑腰,也足以对抗次世代的进逼。

街机方面,虽有越来越多的高档游戏中心开设,但由于价格和年龄限制的关系,在近期内不会成为街机仔的主要出没地点。无数的中小街机厅,正以前所未有的速度和质量引进质优价廉的游戏,使对战游戏——特别是2D对战游戏——成为绝对的主流。而高档体感机虽好,但不是总可以玩得到的,影响不是很大。相对于日本的街机榜,我们的榜中2D游戏是绝对的霸者——尤以SNK为甚。

下面就本期各排行榜一一作个总结:

"次世代榜"是目前最为活跃的,每期都有新作上榜。榜首"四大金刚"一直处于雷打不动的状态,本期位置稍有变化。新上榜的三部作品皆属意料之中,只可惜"樱2"发售较晚,未能冲入"累计榜",假以时日应不成问题。另外,大家可以看到,我们的次世代上榜游戏,几乎与日本相同。说明我们的口味还是偏重日本一方。美国方面的次世代榜,由于游戏的发售时间不同,有些在我们这里的老游戏刚刚上榜,而且不乏日式RPG,看来"老美"也不是不能接收东方风味的。

"次世代以前榜"一直变化不大,只是名次略有变动,除非出现新的超级大作,否则将很难产生大变化。令人不解的是16位的MD和SFC居然败在8位黑白液晶的GB手中,而且似乎没有翻身的机会,可见昔日的霸王正江河日下。

"街机榜"被SNK"霸占"了七个,"少壮"的"'97格斗之王"更是傲视群雄,无人敢于叫阵。中国街机的真正霸主毫无疑问是SNK。"铁拳3"和"VR 3"凭借自己的超群效果和全新感受,为3D-FTG占据了一块阵地。而格斗大家CAPCOM的"街霸3"也一如以往的家族惯例——一代比一代稳步提高,有了下代不玩上代——接了前辈"ZERO 2"的位置。日本街机榜中,利用高新基板制作的3D游戏是绝对的主流,本月SEGA的超级大作"神剧七巧板"竟超过了无敌至尊"VR 3",足见世嘉街机方面的造诣和不动的霸主地位。

排行榜外传

本月"中国电玩榜"的计票从4月15日到5月16日,总共收到有效选票3462张。玩友们所选出的游戏总共800种,其中包括:

ARC游戏125种,计4388票;
SS游戏145种,计2874票;
PS游戏120种,计3829票;
FC游戏125种,计1197票;
MD游戏118种,计2343票;
SFC游戏71种,计654票;
GB游戏89种,计1727票;
N64游戏7种,计31票;
总票数合计17043票。

本季度(第二季度)"中国电玩榜"的计票从3月2日到5月16日,总共收到有效选票10462张。玩友们所选出的游戏总共1579种,其中包括:

ARC游戏245种,计12378票;
SS游戏305种,计10294票;
PS游戏239种,计11186票;
FC游戏240种,计3699票;
MD游戏208种,计6156票;
SFC游戏175种,计2351票;
GB游戏144种,计4117票;
N64游戏23种,计196票;
总票数合计50377票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票,选票作废。

2、必须要写清中文名称及机种!填写游戏名称时,一定要填写中文名称以及机种,且最好是全称,以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"光明力量3(SS)"我们则无法判断是"光明力量3"中的哪一款,应填写"光明力量3·王都的巨神(SS)"或"光明力量3·猎物是神子(SS)"。

3、每票最多填五个游戏,多选无益!

4、请尽量用本刊所给出的译名。

本期参与"中国电玩榜"的 50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜",均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

江苏宜兴	徐健	四川乐山	周磊鑫	江苏常熟	沈汐峰	上海	张孝成	天津	王佳
广西横县	黄毅	辽宁绥中	冯望	辽宁大石桥	张锋	安徽马鞍山	李德锋	广西来宾	覃琪
湖南洪江	向晓东	广西桂平	胡志和	重庆	王易	浙江湖州	赵瀛	河北保定	房伊男
北京	贾冲	山东乳山	高永莉	上海	任富金	湖北黄石	黄锦鹏	湖南岳阳	刘和畅
北京	吴涛	广西南宁	罗立	北京	王宇	江苏江阴	缪曙伟	黑龙江大庆	连迎
浙江乐清	吴正蒙	贵州贵阳	黄兴	福建福州	林涛	广西南宁	布正	湖北荆州	江涛
河南平顶山	郑伟	四川雅安	黎文皓	广西梧州	黄汉平	湖北武汉	汪沛	江苏无锡	李庆华
广东汕头	马友宾	河北承德	尹磊	海南儋州	何叶威	广东南海	马立辉	陕西西安	王志业
四川成都	吕铮	安徽阜阳	李晓明	广西合浦	范全华	安徽铜陵	朱永庆	湖北荆州	张雨
四川自贡	朱凡勃	广西南宁	黄国轩	江苏南京	刘磊	广西南宁	曹齐雨	湖北天门	张文隽

樱大战 2 · 望君珍重

续作再现 亲切异常

《樱大战 2》可谓是所有土星玩家梦寐以求的超大作。虽然初看起来 2 代较一代并没有多少本质的变化，但绝无那种苍白憔悴的感觉。在新作中，人物个性、动画场面、情节安排均得到了明显的提升，令整个构架趋于成熟。



SS	厂商:SEGA	类型:AVG + SLG
	发售日:97.4.4	媒体:CD×3

一年后，花组再度出击，为玩家展现那柔情似水的故事

第一话——萌芽的帝都

一日，大神接受米田的邀请前往隅田川的船上与其会面。在商谈中，米田说到大神需返回帝国华击团工作，并且寻问大神是否留恋花组中的朋友们……交谈后二人便一同回到帝国剧场。

帝国剧场，艾莉丝已在玄关等待大神，她告诉大神神崎堇、玛利亚、红兰和神奈四人因有要事而暂时不能回来。而后米田前来吩咐大神 12 时到他的房间。

★注 1:下文的问题回答均是以追求樱为目的。

★注 2:下文的问题格式为:地点——情况(问题)——回答——效果

强制时间

1. 隅田川——米田问大神怎样对花组的事——多多关照(よろしくお願いします!)
2. 隅田川——米田问大神有没有心目中的人选——是，有(はい、います)——到选项 3
3. 隅田川——米田问大神对谁有好感——樱(さくらくんです)——到选项 4
4. 隅田川——向樱打招呼——很想见你(…会いたかつたよ)——樱好感度上升
5. 帝国剧场前——对米田的说话感觉——我都对樱的事…(俺も、さくらくんのこと…)——樱好感度上升
6. 帝国剧场门内——艾莉丝问大神自己有没有改变——变成大人(大人になつたね)——艾莉丝好感度上升
7. 帝国剧场门内——米田吩咐大神 12 时前到支配人室——是，明白(はい、わかりました)——艾莉丝好感度上升

准备中的众人

此时大神直到 12 时前都是自由行动，而且在这段时间内，遇到樱的机会也相对比较多，因此必须趁机取得她的好感。但是其中有些时间是会遇上艾莉丝的，她们二人都忙于准备着什么，大神当然要帮忙啦!可是不要忘记 12 时与米田的约会。

自由时间

8. 事务局门前——高村桥问大神回来的目的——为和平而在这里工作(平和のために动けることかさ)——大神性格转硬
9. 中庭——见樱在这里散步——看她头发两次后与她说话——樱好感度上升
10. 中庭——樱说要想些开心的事出来——一定想到出来的(きつと、たくさん作れるさ)——樱好感度上升
11. 厨房前——撞倒樱——有什么可以帮你吗(何か、手传おうか?)——樱好感度上升
12. 2F 客厅前——见到艾莉丝——看她头发两次后与她说话——艾莉丝好感度上升
13. 2F 游戏室——见到樱和艾莉丝——不答——樱和艾莉丝好感度上升
14. 大神房前——看新的房间——进入(中に入る)
15. 大神房前——有把女声在房内传出——樱(さくらくんだろ?)——樱好感度上升
16. 各人房前的走廊——艾莉丝问大神没有其他人会否闷——有艾莉丝在就不会(アイリスがいれば、大丈夫)——艾莉丝好感度上升

新队员加入

前往支配人室，米田将以前的服装交给大神后再次遇上艾莉丝和樱……大神回房后换上便服，由樱二人带他到乐屋作欢迎会，原来花组多了名新的成员——织姬。她来自意大利有名的贵族，而且更是实验部队"星组"的成员。在开欢迎会之时，织姬不知为什么独个儿离去，就这样欢迎会告一段落。大神回房后，突然收到李红兰的通讯，原来她发明了通讯机还分别和其他人联系，大神因此得知各人的去向。就在此时樱来找大神，说希望能带织姬在这里参观，大神答应后便离开房间找她。

强制时间

17. 到支配人房——米田将便服给大神——二人一起送(二人に送つてもらう)
18. 支配人房前——遇上艾莉丝和樱——二人一起送(二人に送つてもらう)
19. 大神房——换衣服——慢慢地脱下衫(ていねいに脱ぐ)——到选项 20
20. 大神房——换衣服——穿恤衫(シャツを着る)——到选项 21
21. 大神房——换衣服——穿裤(ズホンをねく)——到选项 22
22. 大神房——换衣服——梳头(发をとかす)——到选项 24
24. 大神房门前——见樱和艾莉丝——二人好感度上升
25. 乐屋——对新同伴的想法——要对她好些(仲よくしてあげないとね)——樱好感度上升
26. 乐屋——与新同伴打招呼——以认真的态度打招呼(まじめなあいさつをする)——大神性格转硬
27. 乐屋——织姬离开——叫她停止(呼び止ぬる)

28. 大神房——樱前来说找织姬——好，去（よし、行こう）——樱好感度上升
29. 织姬房前——见织姬——看她眼两次
30. 织姬房前——见织姬——转移视线（目をそらす）
31. 织姬房前——见织姬——看衣服两次
32. 织姬房前——对樱穿上织姬的衣服的感觉——一定很衬（きっと、似合うよ）——樱好感度上升
33. 织姬房前——引织姬四处参观——单刀直入引她（单刀直入に诱う）——到选项 32
34. 织姬房前——引织姬四处参观——转个好气氛（いい气氛转换になるよ）——到选项 33
35. 织姬房前——引织姬四处参观——10 时前（10 时までたよ）——樱好感度上升
36. 织姬房前——见织姬——有很多说想说（いろいろ话しようと思って）——最后会失败

大神费了不少口舌，终于成功的织姬出来参观帝剧，由于她较喜欢音乐，于是就三人到音乐室去，可是 10 时后织姬和樱都会回房休息，因此要好好把握时间。另外若是约织姬出来失败的话，就会有部分 EVENT 不能发生，因此要注意这点。

自由时间

37. 音乐室——织姬问音乐的出处——土耳其行进曲（ドルトの行进曲だつけ?）——织姬好感度上升
38. 1F 客席——织姬问里亚王的出处——沙士比亚（シェイクスピアだつけ?）——织姬好感度上升
39. 1F 后台——遇上艾莉丝——在这时间干什么（こんな时间にどうしたんだい?）
40. 乐屋——找艾莉丝——调查左下方的影子——艾莉丝好感度上升
41. 2F 窗台——看夜景
42. 舞台——以新舞台来吸引织姬——原来如此，真是好主意（なるほど、いい考えだ）

出现！谜之敌人

翌日，大神与以前一样在作点票工作，当工作完毕时，艾莉丝急忙找大神，原来织姬正和樱争吵着，大神见形势不妙便立即赶到后台，怎料到二人已开始了……织姬更忍不了樱而走去，她看见大神后更因不满而用水泼向他。就在此时警报响起……樱等人一同到作战指令室，准备出击事宜，米田便乘这机会将新的光武·改介绍给四人，之后便出发迎敌。

强制时间

43. 任何一处——已 10 时——送二人回房（二人とも、部屋まで送るよ）
44. 事务局——点票——129
45. 事务局前——工作后——到卖店（売店に行く）——买照片（ブロマイドを买う）
46. 后台——樱和织姬吵架——不解释（とがない）——樱和艾莉丝好感度上升
47. 作战指令室——出击命令——帝国华击团出击·花组出击（帝国华击团·花组、出击せよ！）——樱和艾莉丝好感度上升

资料补充

在第一话的开端，米田向大神询问有关对花组等人有留恋感时，玩者可以选择自己所好，甚至选择没有。可是由于选择不同的角色会有不同的分支，因此笔者就在此将所有分支一一细说。

选神崎堇的情况：当选择留恋神崎堇时，寿美丽便会前来隅川找大神，双方会面后，米田同样劝告二人有关感情的事，接着由神崎堇带回帝剧，就在她各大神询问有关米田的劝告一事之后，她会因祖父患重病而需要回家，因此她暂时不能出战。

48. 隅田川——向神崎堇打招呼——很想见你（会いたかつたよ）——神崎堇好感度上升/到选项 49
49. 帝国剧场前——对米田的说话感觉——我不能接受（俺も纳得できないんた）——神崎堇好感度上升/到选项 60

选玛利亚的情况：当选择玛利亚时，玛利亚便会前来隅田川找大神，双方会面后，米田同样劝告二人有关感情的事，接着由玛利亚带大神回帝剧。不过她却不能回花组作准备，这是因为她有要事必须回纽约干，因而就此分别。

50. 隅田川——向玛利亚打招呼——今次请指教（こちらこそ、よろしく）——玛利亚好感度上升/到选项 51
51. 帝国剧场前——对玛利亚回纽约的感觉——交给我吧（まかせてくれよ）——玛利亚好感度上升/到选项 60

选红兰的情况：若是选择红兰时，红兰便会前来隅田川找大神，双方见面后，米田同样的劝告二人有关感情的事，接着由红兰带大神回帝剧。可是她仍有工作必须回花组支部干，因而独自驾车离去，但是她说会在夏天时回来。

52. 隅田川——向红兰打招呼——见到红兰太好（红兰に会えれば十分さ）——红兰好感度上升/到选项 53
53. 帝国剧场前——对红兰回花组支部的感觉——开心的等你回来（乐しみに待つているよ）——红兰好感度上升/到选项 60

选神奈的情况：如果选择神奈的话，神奈会前来隅田川找大神，双方互谈心后，米田同样是劝告二人有关感情的事，接着由神奈带大神回帝剧。不过她认为自己仍不够强壮，需要回冲绳修练，因此暂时不能与她作战。

54. 隅田川——向神奈打招呼——一齐尝试（よあし、いつちょやるか）——神奈好感度上升/到选项 55
55. 帝国剧场前——对神奈回冲绳的感觉——回来时揪在一起（それじゃあ…戾つてきたら组み手しょうな）——神奈好感度上升/到选项 60



选艾莉丝的情况：如果选择艾莉丝，她会前来隅田川找大神，双方互谈心后，米田同样劝告二人有关感情的事，不过她并没有理会。接着由艾莉丝带大神回帝剧，由于她有要事先行离去，因此仍是余大神一人进入帝剧。

56. 隅田川——向艾莉丝打招呼——和你约定（ああ、约束するよ）——艾莉丝好感度上升/到选项 57

57. 帝国剧场前——艾莉丝问大神自己有没有改变——变成大人(大人になつたね)——艾莉丝好感度上升/到选项 60

没有一个是心目中的人选时：如果六人中没有一个适合的人选时，樱便会到隅田川找大神，不过由于二人并非拥有恋爱的心情，因此所有问题都会改变。当然主要的故事和选项仍维持不变。

58. 隅田川——樱问帝剧场在那——银座(银座だよね)——樱好感度上升/到选项 59

59. 帝国剧场前——樱再拜托大神——交给我吧(まかせてくれよ)——樱好感度上升/到选项 7

60. 帝国剧场门内——樱见回大神——这并不是梦(これは梦じゃないよ)——樱好感度上升/到选项 7

基本战术

由于是第一场战斗，敌人并不强，非常容易对付，不过千万不要以为敌人太弱而乱用角色的必杀技，因为当版图上的敌人打倒后，葵叉丹再度出现，还操控魔操机兵——暗神威出击，可是由于织姬过份自信，独自向他挑战，结果被他重创一击，就在这危急的关头，大神上前相救(选：织姬をかばう)，于是四人便尽向他使出必杀技取胜。

战后结果

战斗结束后，众人依照惯例决定胜利姿势，就当众人回帝剧时，葵叉丹截定她们，岂料到他就是过去七年前(降魔战争)的山崎!!他说出帝都已被咀咒着，就在此时，带着鬼面具的人从地下出现，他恨恨的一刀刺进山崎的体内，而且还留下了自己的名字——“鬼王”。

第二话——艾莉丝的信

经过上个月的一战后，米田一直什么人都不理。对这事件模糊的大神突然听到红兰的通讯机发出讯号，原来米田有要事吩咐大神到作战指令室，于是大神依照他的说话到指令室去。

来到指令室后，米田将有关山崎的事告诉大神，原来山崎原是米田的同伴，曾经在七年前参加过“降魔战争”，可是战后就不知所踪。接着米田提到今天 12 时会有新成员来，于是大神便到乐屋和樱等人准备欢迎会。而艾莉丝特别要与大神一起，就这样大神和她一同作准备。

强制时间

16. 指令室——米田说有关敌人的资料——听有关山崎真之介的事(山崎真之介について闻く)——到选项 2

2. 指令室——米田说有关山崎的事——是，知道(はい、知っています)

3. 指令室——米田垂头丧气——请拿出精神来(元气を出してください)

4. 乐屋——樱提意开派对——好，开吧!(よーし、やろう!)——樱和艾莉丝好感度上升

5. 乐屋——空闲的大神——协助艾莉丝(アイリアを手传うよ)

派对前的准备

这段自由时间较长，共有一小时之多，不过就有很多地方要去。有几项是最需要特别注意的，在仓库中遇上樱时，樱会要求大神帮她找要用的道具，可是她每次的需要都不同(笔者玩过超过 20 次时发现)，有时会要求找花瓶，有时要毛巾，有时要烟花球，而放置的地方分别在图 1 可看到。另外就是有关选项 9 的问题，若大神在未遇到织姬的情况下到 2F 客厅找樱时，就很难会说出织姬的正确位置，因此在 2F 客厅找樱之前，必须先找到织姬，而在那里找到她，就跟樱说她在那。

自由时间

6. 织姬房前——对房传来的声音——这声是谁(じゃあ、この声は谁だ?)——进入织姬的房间

7. 织姬的房间内——调查窗帘——意大利的国旗(イタリアの国旗だろ)——织姬好感度上升

8. 织姬的房间内——调查墙上的画——的确是印象派(たしか…印象派だよね)——织姬好感度上升

9. 2F 客厅——樱找织姬——在自己房间(自分の部屋にいたよ)——到选项 10

10. 2F 楼梯前——遇见樱——樱找到织姬时——樱好感度上升

11. 3F 楼梯前——遇见樱——樱找不到织姬时——樱好感度下降

12. 来宾用的玄关——有位女仕引诱大神——我有工作要做(自分は仕事中です!)——艾莉丝好感度上升

13. 厨房——艾莉丝问大神喜欢那种类形的女性——年纪较小的会好些(年下のコのはほうが好みかな)——艾莉丝好感度上升

14. 乐屋——将碟交给樱——仍有地方要去(まだ行くところか…)——到选项 15

15. 卖店——在艾莉丝面前买她的相——艾莉丝好感度上升

16. 格纳库——艾莲问大神织姬的名称——EISERNKLEID(アイゼンクライだよ)——艾莉丝好感度上升

17. 浴室——大神对艾莉丝沐浴时的反应——想游泳(泳ぎたくなる)——艾莉丝好感度上升

18. 仓库——樱要找道具——这就容易(ああ、おやすいこ用さ)——樱好感度上升

19. 艾莉丝的房间——调查右方的玩具熊、给它一个名字——比鲁?(ビェールはどう?)——艾莉丝好感度上升

20. 艾莉丝的房间——调查右方的衣柜——现在穿的衫就可以(いま着てる服がいいな)——艾莉丝好感度上升

21. 音乐室——织姬在弹琴——像织姬般(织姬くんらしいね)——织姬好感度上升

敌人的突袭

当二人准时回到乐屋后，米田说要到玄关迎接新成员，可是艾莉丝想大神陪她到窗台，大神没法子的情况下便到窗台去。正当二人到达窗台时，艾莉丝听到米田的声音，她连忙离开窗台，滑落楼梯栏，在滑到 1F，岂料到樱站就在楼梯旁，艾莉丝就立即停下来抛向地上，在这危急的关头，新成员利尼抱着艾莉丝，解除了她的危机。

之后樱和艾莉丝都一同带他到乐屋开欢迎会，大家在欢迎会中自我介绍后，米田亦将新的助手影山早纪介绍给大家，就在众人开心之际，警报再次响起，利尼听后显得极为紧张。

强制时间

22. 乐屋——艾莉丝要求到 2F 的窗台——好，去吧!(よし、行こう)——艾莉丝好感度上升

23. 玄关——第一次见利尼——一起加油(一绪にがんばろう!)

24. 乐屋——称呼利尼——MIHISHUTLAZE(ミルヒシュトラーぜくんだ)

25. 指令室——决定作战指令——用重视攻击的作战(攻击重视の作战で行きます!)

26. 指令室——出击命令——帝国华击团，出击(帝国华击団、出击せよ!)——全员好感度上升



38. 大道具屋——早纪要大神抱她——拒绝(断る)
39. 大道具屋——早纪倒下——说话三次,调查手三次
40. 往 B1 的楼梯口看见利尼
41. 格纳库——看见利尼——与他说话(话をつづける)
42. 樱的房间前——向她解释早纪的事——什么都不理会来截停她(无理矢理ひきとめる)——樱感度上升

基本战术

战斗中,利尼的 EISERNKLEID 会从后方突入,而且会先将木食打倒,接着当大神等人行动时,就小心右上方的蒸气火箭,最好先躲在亭的后方,以免被蒸气火箭,利尼则破坏蒸气火箭。当版图上的敌人全部破坏后,金刚的大日剑就会出动,都是以合体技和必杀技集中攻击就可。

艾莉丝再度暴走

取得胜利后,艾莉丝看见避难的村民后奇怪的便独自返回帝剧。大神返回房后不久,樱前来要求他到客厅继续开欢迎会,大神当然不会拒绝。来到客厅,艾莉丝将其父的糖果送给众人吃,可是织姬不知为何愤怒起来,还说艾莉丝自懂叫父母,艾莉丝听后感到非常之不满……

幸好今次的破坏力没有上次在浅草时大,不过当大神醒来后,艾莉丝已独自离去,樱担心艾莉丝会有事发生,便吩咐大神四处找她。

强制时间

27. 大神的房间——樱请大神到 2F 客厅继续开派对——好,去吧(よし、行こう)——樱好感度上升
28. 2F 客厅——艾莉丝喜欢父母——真好,艾莉丝(よかったね、アイリス)
29. 2F 客厅——见织姬的态度——为什么发怒?(どうして怒ってるんだい?)
30. 2F 客厅——艾莉丝独自离开客厅——去找艾莉丝(アイリスを探しに行く)

失踪的艾莉丝

在这段自由时间内,可分为两段,即是 10 时 30 分前和 10 时 30 分后,因为有不少 EVENT 必须在 10 时 30 分之前进行,否则就不能发生。另外当到达 10 时 30 分时,不论大神到何处都会遇上早纪,她会强迫大神到大道具屋去,只要大神规规举举,樱的好感度就不会下降。而当早纪离开后大神的旧同学加山奇怪的出现,他更暗示艾莉丝就在屋顶,吩咐大神到屋顶找她,当然到屋顶之前,先去其他地方啦!

自由时间

31. 乐屋前——遇上织姬——与她说话(织姬に话しかける)
32. 乐屋前——遇上织姬——欣赏夜景?(夜の星まわりかい?)
33. 1F 大堂——遇上樱——说开又说,战斗后就…(そういえば、战いの后…)——樱好感度上升
34. 浴室——遇上织姬在沐浴——身体进入浴室(体か胜手に风吕场の中…)——到选项 34
35. 浴室——被织姬发现——逃走(逃げ出す)
36. 2F 窗台——遇上利尼——不答
37. 任何一处——早纪要大神与她单独相处——现在很忙(今、忙しいんだ)——大神性格转硬

43. 织姬房间前——找她说艾莉丝的事——要她听大神所说的话(织姬に事情を闻く)
44. 屋顶——找到艾莉丝

艾莉丝的信

在屋顶找回艾莉丝的大神,答应她写信给其父,于是艾莉丝便开心翼翼地来到大神的房间,大神一边说着信的内容,她就一边用德文写,从而得到不少艾莉丝的欢心。完成这封信后艾莉丝要求留在大神房休息,大神当然不会拒绝她,待她熟睡时大神则在旁看着她。

翌日,艾莉丝已完全没事,就在众人到食堂用餐之际,警报又再次响起,米田看这种情况,便打算助艾莉丝寄信,待他们可以安心出击。

强制时间

45. 屋顶——找回艾莉丝
46. 大神的房间——艾莉丝写信给父亲——是艾莉丝的恋人(アイリスの恋人です)
47. 大神的房间——艾莉丝写信给父亲——是花组重要的战力(花组の大事な战力です)——艾莉丝好感度上升
48. 大神的房间——艾莉丝写信给父亲——使她幸福(幸せにします)——艾莉丝好感度上升
49. 大神的房间——艾莉丝说回过去——说些温柔的说话(やさしく言叶をかける)——艾莉丝好感度上升
50. 大神的房间——艾莉丝要在大神房睡——好的(ああ、いいとも)——艾莉丝好感度上升
51. 大神的房间——艾莉丝起来说做了一场梦——我都见到艾莉丝的梦(俺もアイリスの梦を见たよ)——艾莉丝好感度上升
52. 指令室——决定击破敌人的战术——以速攻来击破敌人(速攻で敌を击破する)
53. 指令室——出击命令——帝国华击团出击(帝国华击团、出击せよ)——全员好感度上升

基本战术

在战斗中地形是必须观注的问题。在版图中有些厌缩蒸气炉,内里会隐藏敌人或敌人的资料,因此务必尽快破坏,而且更要取得这些资料。将这版图内的敌人全部击倒后,木食的智拳出现,由于他会分出四部小型机来攻击己方,因此必须速战速决。

战后结果

就在大神与敌人战斗的同时,另一方面米田在不知不觉已被人用枪瞄准了胸口……

战后艾莉丝要求大神履行诺言,但就在此时,收到了早纪的通讯,众人得知米田被刺一事,于是便立即赶到医院探望。

第三话——相看

大神一行人来到医院，在米田房门前遇上早纪，她向大神表示米田的状况非常恶劣，于是大神便进入病房内探他。回到帝剧后，各人都独自回房，而大神也不例外，可是他见队员的心情非常低落，身为队长的他，便打算鼓励她们。

这时的自由时间并不多，直到3时正完结，因此不要作一谓的行动。而其中要发生选项4的EVENT，就必须完成选项3才可。另外若是在选项5中，当知道利尼是女性时，只要大神使她的好感度上升一次，之后就可成为追求的对象，因此必须要留意这点。

自由时间

1. 会堂——艾莉丝因米田一事而哭——鼓励她（**はげます**）——樱和艾莉丝好感度上升
2. 中庭——艾莉丝在哭——发出声音（**声をかける**）——艾莉丝好感度上升
3. 锻炼室——利尼对米田一事表示失望——说些什么（**何てことを言んた！**）
4. 更衣室——利尼在浴室洗澡——我都到浴室洗澡（**俺もひとち风吕あびてくか**）——到选项5
5. 浴室——与利尼一同洗澡——擦背（**背中を流してやる**）——知道利尼是女性
6. 更衣室——遇上利尼——刚才…对不起（**さつきは…ごめん**）
7. 窗台——樱在此哭——与她说话
8. 卖店——买照片（**ブロマイドを买う**）
9. 屋顶——遇上织姬
10. 支配人室——樱担心米田的事——拍她肩膀（**肩にそつと手をく置**）
11. 舞台——樱在观看舞台——要帮手吗？（**手传おうか？**）
12. 任何一处——藤井说出帝剧不够经费——要成功夏天的公演（**夏公演を成功させよう？**）——樱好感度上升

神崎堇的婚讯

大神将帝剧不够经费一事说出，众人听后都感到惊讶，当大神说解决方法后，樱等人便决定努力去干，就在此时，听见神奈的声音，神奈终于由冲绳回来，她听到米田的事都有点担心，不过先解决现在的问题，于是众人都努力不懈练习，慕求吸引大量的观众。

在练习的途中，大神受到神奈的邀请，到中庭接受她的挑战，事后二人稍作休息。当晚大神收到神崎堇的通讯，问些奇怪问题后就断了联络。翌日，大神正想将此事告诉大家时，从由里口中得知神崎堇的婚讯，由于大家知道这婚事并不是神崎堇自愿的，因此大家便打算到神崎府一趟。

强制时间

13. 乐屋——说出夏天的公演一事——扬耀给别人看（**明るく、盛り上げなから…**）——樱、织姬和艾莉丝好感度上升/大神性格转软
14. 中庭——神奈提出与大神练习——叫我的话，一定奉陪（**俺でよければ、つきあうよ**）——神奈好感度上升
15. 中庭——神奈给大神上段攻击——头部防御（**头を防御する**）——神奈好感度上升
16. 中庭——神奈给大神中段攻击——身体防御（**胴の防御する**）——神奈好感度上升
17. 中庭——神奈给大神上段攻击——蹲下（**しやがむ**）——神奈好感度上升
18. 中庭——神奈给大神快速的下段攻击——跳（**ジャンプする**）——神奈好感度上升
19. 中庭——神奈给大神上下段攻击——蹲下后防下段（**しやがんでジャンプする**）——神奈好感度上升
20. 大神的房间——神崎堇来迅——不答——神崎堇好感度上升

解救神崎堇

一行人来到神崎府前，进入后受到不少的阻拦，大神和神奈得到樱、艾莉丝、织姬和利尼四人的掩护，因此终于可离开守卫的封锁范围。这时大神受了轻伤，经神奈包扎过后直闯进谈婚事的客厅，幸好这项婚事尚未决定，大神便坚决带走神崎堇，而且更不理会神崎财团对帝剧的支助。就在这时，帝击的副司令藤枝枫出现，原来她是藤枝彩美的妹妹。突然敌人来袭，帝国华团便再次出战。

强制时间

21. 舞台——说有关神崎堇的事——转弯末角地说（**话をそらす**）神奈好感度上升
22. 舞台——知道神崎堇要结婚——去救出神崎堇（**すみれくんを助けに行こう！**）——神奈、樱和艾莉丝好感度上升
23. 神崎府前——打算闯进神崎堇的家——叫人出来（**谁かを呼ぶ**）
24. 神崎府前——神奈打算将门打破——阻止神奈（**カンナをとめる**）
25. 花园——决定去向——走到玄关为止（**玄关まで走る**）
26. 府内——大神受上段攻击——头部防御（**头を防御する**）——神奈好感度上升
27. 花园——樱等人在战斗中——这里交给我（**ここは、まかせたぞ！**）——樱和艾莉丝好感度上升
28. 走廊——神奈助大神包扎伤口——多谢，神奈（**ありがとう、カンナ**）——神奈好感度上升
29. 客厅——神崎问大神怎样做——带神崎堇离开（**すみれくんを连れてらます**）——神崎堇好感度上升
30. 客厅——敌出现——先确保人的安全（**人々の安全确保が优先！**）

基本战术

战斗开始时，主要目的是不要让敌人进入神崎府，因此在战斗的初段时，由防御力强的角色把守着可到神崎府的通道，然后将战斗方式转为“山”，这样防御力会较强。一段时间后，藤枝枫向大神报告所有人已到安全地方避难时，敌人的五行众——土蜘蛛便会驾驶其爱机八叶来攻击大神等人，此时善用二人的合体必杀技，就可轻易取胜。

31. 战斗中——神崎堇说自己所做的事——不是很好（**素直じやない**）——神崎堇好感度上升
32. 战斗中——神崎堇责骂土蜘蛛——你的本领没有退步（**腕前は钝つていないようだね**）
33. 战斗中——若相看的是神奈，大神会来帮她吗？当然（**もちろん！**）——神奈好感度上升

战后结果

取得胜后神崎堇和神奈立即变回原来的模样，二人又再吵架……大神对她们真没办法。回到帝国剧后，枫向众人再次介绍自己，大神被她的眼神吸引着，樱当然不喜欢。与此同时，由里向众人报了个喜讯，米田已回复意识，迟些就可出院，于是大神等人立即到医院探望。之后的夏天公演，进行得非常顺利，而且观众的数目亦都相当不错，今次可说是可喜可贺。

日本代表队领队在此
世界最初足球 RPG

携手开发 足球新品

98年是全世界足球迷为之欢庆的年份，6月在法国举办的“世界杯”无疑将把已经如火如荼的足球运动再次推向新的高峰。借此热潮，这款由艾尼克斯锐意制作的“足球 RPG”也即将亮相。相信这次“DQ”系列与“球会创造”的并肩协作必定会为玩家带来前所未有的新感觉。

SS	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：预定 98 年夏	



球队监督的工作你能胜任吗？“足球 RPG”将挑战你的领导才能！



▶在制作游戏方面，艾尼克斯与任天堂有着类似的风格——缓慢而有力。

看来艾尼克斯真的宝刀未老，今春发售的《纵情跳跃》就可称是极具新意的作品。在夏季艾尼克斯将分别为 PS、SS 推出两款重量级作品。PS 上是扩充到两枚组的超任名作续片《星海传说 2》，而为土星准备的则是这款期待度甚高的“足球 RPG”。在游戏中玩家将扮演日本代表队的新领队，进行与其它球队的比赛或是同财团之间的业务往来，这便是玩家的基本任务。不过，听起来怎么好像是类似《足球经理》的模拟游戏？其实今作的 RPG 成份仍是相当浓重的，比如情报收集、购买装备、赛场中的特技发动等等。做为一名球队监督，情报收集是至关重要的，根据各种信息来壮大自己的队伍，最终成为一名优秀的球队监督，率领球队在世界大赛中夺冠。

责编：PERFECT

这些都是玩家应注意的，想成为知名监督不那么容易吧！

契约：一项契约的周期为两年时间，每当渡过一年时间就会对玩家的工作给予评价，当然，如果评价过低的话可能就有被解雇的危险了。因此一定要注意契约的内容，尽全力地工作，只有这样才能顺利地完成契约，提升自己的声望。

交涉：作为球队领队的玩家与外界交涉自然是必不可少的事。比如与其它球队商讨进行友谊比赛的奖金金额、购买设施等等事务都要由玩家来决定。

比赛：与一般的足球游戏不同，在赛前你首先要制定全员的战略战术。具体到赛事中，今作采用类似《天使之翼》的回合制，玩家可以对带球队员规定五轮的行动方针，如果是进攻中就会出现诸如过人、传球、射门的选项。

经验的提升：无论比赛的结果如何，出场队员的能力值均会有所提升。不过比赛的内容、胜负当然也会影响经验值的获取，选手升级后，不但能力值有所上升，而且赛场上的连续动作熟练度也会提高，这可是最重要的。

宝物：在今作中宝物同样是可以装备在队员身上，比如：回复剂、领队专用道具……另外据说，在交涉能力上升至一定程度后还能为球员购买高价的特殊足球鞋。



◀在初期的企划中，队员是像怪兽一样可以进行魔法射门的，故事的内容大多为幻想的成份。

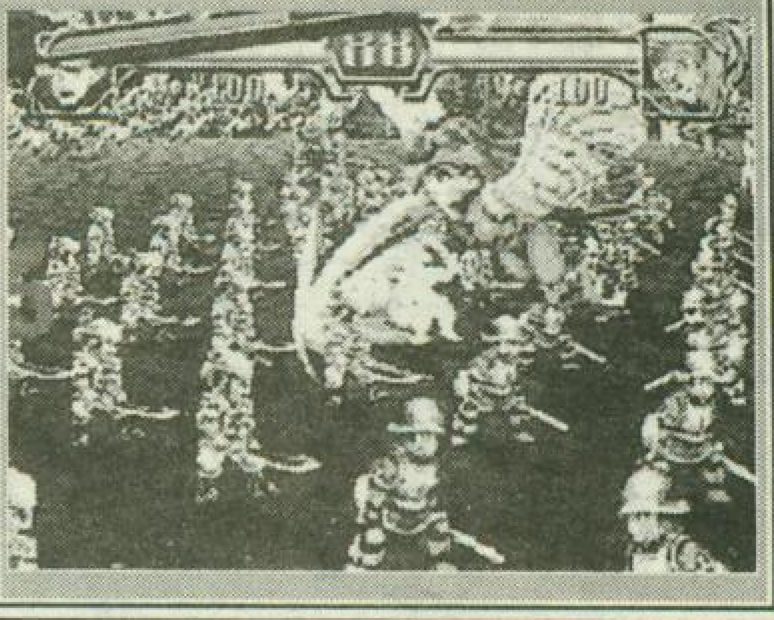


◀在选择与其它球队进行友谊比赛时是不是可以选择与较弱的队进行呢？这样会不会多些胜算呢？

龙之力量Ⅱ
～神去的大地～

道具合成 乐趣倍增

一百人对一百人的鏖战场面想必玩家早已领教过了吧，今次的续作再次强化了那种空前壮大的战斗气势，特别是新增添的主将单挑模式，更是令许多玩家乐此不疲。但是客观的讲，今作在创新性上确实显得有些过于保守，对此不满的玩家就只好期待3代中的变革了。



PS 厂商:SEGA 类型:SLG 发售日:98年4月2日

"道具研究"教你如何缔造最强装备

■刀系武器:

サーベルナ银矿石＋风の水晶⇒神速のサーベル
神速のサーベル＋银矿石＋光の水晶⇒光のサーベル★
神速のサーベル＋银矿石＋暗の水晶⇒暗のサーベル★
刀＋银矿石＋雷の水晶⇒雷刀
雷刀＋银矿石＋暗の水晶⇒妖刀菊一文字★

■剑系武器:

ロングソード＋铁矿石＋力の水晶⇒バスターソード
バスターソード＋铁矿石＋风の水晶⇒ハヤブサの剑
バヤブサの剑＋铁矿石＋龙のうろこ⇒龙の剑
龙の大剑＋金矿石＋龙のうろこ⇒龙の大剑
龙の大剑＋金矿石＋龙のうろこ⇒光の剑★
龙の大剑＋光の水晶＋光の水晶⇒暗の剑★
ソード＋铁矿石＋魔法の水晶⇒マヅックソード

■格斗系武器:

クロー＋铁矿石＋雷の水晶⇒アイアンクロー
アイアンクロー＋银矿石＋力の水晶⇒ツルバークロー
ツルバークロー＋银矿石＋暗の水晶⇒デスクロー★
ムチ＋银矿石＋雷の水晶⇒疾风のムチ
疾风のムチ＋雷の水晶＋魔法の水晶⇒魔法のムチ
魔法のムチ＋光の水晶＋光の水晶⇒光のムチ★
魔法のムチ＋暗の水晶＋暗の水晶⇒暗のムチ★

■枪系武器:

ランスット＋银矿石＋雷の水晶⇒イナズマの枪
イナズマの枪＋银矿石＋光の水晶⇒光の枪★
イナズマの枪＋银矿石＋暗の水晶⇒暗の枪★

■射击系武器:

ボウ＋银矿石＋风の水晶⇒风の弓
风の弓＋银矿石＋光の水晶⇒光の弓★
风の弓＋银矿石＋暗の水晶⇒暗の弓★

■杖系武器:

锡杖＋铁矿石＋铁矿石の⇒铁杖
铁杖＋银矿石＋银矿石の⇒金刚棒
金刚棒＋金矿石＋雷の水晶⇒雷の杖
雷の杖＋光の水晶＋光の水晶⇒神力の杖★

■棒(ロッド)系武器:

ロッド＋魔法の水晶＋魔法の水晶⇒マヅックロッド
マヅックロッド＋铁矿石＋力の水晶⇒パワーロッド
パワーロッド＋银矿石＋暗の水晶⇒ダークロッド★

■防具:

盾＋银矿石＋银矿石⇒银の盾
银の盾＋金矿石＋龙のうろこ⇒龙の盾★
盾＋铜矿石＋铜矿石⇒铜の盾
アーマー＋铁矿石＋铁矿石⇒チェーンメイル
チェーンメイル＋铁矿石＋龙のうろこ⇒プレートメイル★
ローブ＋光の水晶＋雷の水晶⇒光のローブ★
胴着＋光の水晶＋光の水晶⇒神仙の法衣★

■饰物:

魔导书＋光の水晶＋光の晶⇒光の魔导书★
魔导书＋暗の水晶＋暗の水晶⇒暗の魔导书★
魔法の指轮＋银矿石＋力の水晶⇒力の指轮

■卷物:

战士の卷物＋金矿石＋暗の水晶⇒幽灵の卷物
幽灵の卷物＋金矿石＋暗の水晶⇒死人の卷物★
战士の卷物＋金矿石＋风の水晶⇒ハービーの卷物
ハービーの卷物＋金矿石＋暗の水晶⇒合成兽の卷物★
鸟人の卷物＋金矿石＋雷の水晶⇒鹰人の卷物
鹰人の卷物＋金矿石＋龙のうろこ⇒龙人の卷物★
骑马の卷物＋铁矿石＋暗の水晶⇒机械马の卷物
机械兵の卷物＋铁矿石＋暗の水晶⇒飞机械の卷物★

●注:标有★记号的宝物为最终究道具。

文:刘敏亮

请去年11期杂志中《勇者斗恶龙Ⅳ》的作者王进速与本刊联系，以便发放稿费。

全部20兵种相克关系一览

使用士兵	战士	骑士	侍	僧侣	弓箭手	兽人	山贼	飞行兵	机械士兵	僧兵	怨灵	丧尸	机械骑兵	三头怪	鸟人
战士	□	×	□	▲	▲	□	○	○	□	▲	▲	□	×	○	▲
骑士	★	□	★	▲	□	○	○	☆	□	○	▲	□	▲	☆	☆
僧侣	○	○	○	□	□	★	▲	☆	□	○	○	★	★	☆	☆
侍	□	×	□	▲	▲	○	□	○	○	▲	▲	□	×	□	▲
弓箭手	○	□	○	□	□	□	▲	★	□	○	□	□	□	★	○
兽人	□	▲	▲	×	□	□	□	▲	★	×	×	×	★	×	×
山贼	▲	▲	□	○	○	□	□	▲	○	×	×	▲	□	▲	×
飞行兵	▲	★	▲	★	×	○	○	□	★	□	×	×	★	□	▲
机械士兵	□	□	▲	□	□	×	▲	×	□	▲	○	★	□	×	□
僧兵	○	▲	○	▲	▲	★	★	□	○	□	○	★	○	□	×
怨灵	○	○	○	▲	□	★	★	★	▲	▲	□	○	□	★	★
丧尸	□	□	□	×	□	★	○	★	×	×	▲	□	▲	○	□
机械骑兵	★	○	★	×	□	×	□	☆	□	×	□	○	□	☆	☆
三头怪	▲	★	□	★	×	★	○	□	★	□	×	▲	★	□	□
鸟人	○	★	○	★	▲	★	★	○	□	★	×	□	★	□	□
飞行机械兵	○	★	○	★	×	▲	★	▲	□	★	□	○	★	×	□
鹰人	○	★	○	★	▲	★	★	○	○	★	×	○	★	□	□
龙战士	○	○	▲	□	○	★	★	○	○	○	□	★	○	○	○
魔族	□	×	□	□	○	★	★	○	□	○	□	○	×	□	□
高级魔族	○	□	○	□	○	★	★	○	○	○	□	○	□	○	○

使用士兵	飞行机械兵	鹰人	龙战士	魔族	高级魔族
战士	▲	▲	▲	□	▲
骑士	☆	☆	▲	★	□
僧侣	☆	☆	□	□	□
侍	▲	▲	○	□	▲
弓箭手	★	○	▲	▲	▲
兽人	○	×	×	×	×
山贼	×	×	×	×	×
飞行兵	○	▲	▲	▲	▲
机械士兵	□	▲	▲	□	▲
僧兵	×	×	▲	▲	▲
怨灵	□	★	□	□	□
丧尸	▲	▲	×	▲	▲
机械骑兵	☆	☆	▲	★	□
三头怪	★	□	▲	□	▲
鸟人	□	□	▲	□	▲
飞行机械兵	□	□	▲	□	▲
鹰人	□	□	▲	□	▲
龙战士	○	○	□	○	□
魔族	□	□	▲	□	▲
高级魔族	○	○	□	○	□

●代号表示:☆不能攻击、★非常有利、□一般、○较有利、▲较不利、×非常不利。

附录:攻击魔法表

フレイムキャノン	巨大的火球直接攻击敌将
オーラシュート	光球直接攻击敌将
ウォーターボール	水球直接攻击敌将
ストーンレイン	岩石巨人攻击敌军
フレイムボンバー	**フレイムキャノン**强化版,威力是其两倍
オーラボム	**オーラシュート**强化版,威力是其两倍
ウォーターボム	**ウォーターボール**强化版,威力是其两倍
ボルケーノ	在画面的中央引发火山爆发,消灭四周的士兵
ハイパーストーム	发出三个龙卷风作攻击,对飞行的敌兵有特效
フエアリーレイ	空间魔法,将士兵吸入其中
ビッグウエーブ	水柱散开,攻击四周的敌兵
メテオストーム	用陨石攻击画面上的敌军
メテオパニック	**メテオストーム**的强化

附录:剑技表

ダガースロー	飞剑攻击敌军
トリプルダガー	**ダガースロー**的强化版,攻击范围更大
ソニックブーム	冲击波攻击敌军
トルプソニック	**ソニックブーム**的强化版,攻击范围更大

附录:召唤魔法表

ゴーレムアタック	召唤出植物,攻击敌军阵营
ツリーフォーク	以大树木精灵攻击敌将
マンドラゴラ	由地底召唤出食人植物,攻击敌兵
コールオプデス	将双方武将的HP变为1

责编:PERFECT

侠客英雄传

中文武侠 土星再来

对于世嘉主机的拥有者来说，这无疑是一个"利好"的消息。几乎所有人都对游戏中的日文头痛，严重阻碍玩家理解剧情的结果是游戏的趣味性直线下降。而名作汉化的可能性用放大镜都看不清。所以只能寄希望于国人自行开发或移植。



责任编辑小天天

SS	厂商:精讯资讯	类型:RPG
	发售日:98 年内发售!!	

土星游戏目前的推进速度非常渐缓。虽然对于那些由中小厂商所开发的作品，玩家们倒也并未抱有过高的希望，但总得让人有得打吧?而世嘉当然有为 SS 注射强心剂的义务——夏季可能还有两部重头作品（这里编者只希望 SEGA 能作出土星风格就好)。估计目前拥有碟片量在 150 以上的朋友已不在少数，这不有上海玩家"汇报"自己那 100 个游戏有三分之二都还没怎么玩吗?并说"虽有次世代，玩 NES 上的三国游戏仍是神魂颠倒"。真是……

精讯资讯于去年在 PC 版上发售，并随即于台湾岛内各大电脑游戏杂志排行榜上荣登第一宝座的游戏软体"侠客英雄传 3"，现在即将以全新的形态移植 SS 版，更预定将在今年内直接以"侠客英雄传"为名首度和 SS 玩家见面，透过近来这一波台湾岛内电脑软体的移植风潮，看来今年 SS 业界将是武侠 RPG 的天下(过不多久会成为"SEGA128"的天下?)。

登场角色

翩翩少年配上楚楚少女是武侠故事的不二要素，特此公开六位主要登场角色资料!

"酌洒与君君自宽，人情翻覆似波澜；白首相知犹按剑，朱门先达笑弹冠；草色全径细雨湿，花枝欲动春风寒；世事浮云何足间，不如高卧且加餐。"这一段词正是用来形容"侠客英雄传"中武林豪杰的侠义个性，字里行间多少也透露也"人在江湖，身不由己"的感叹，现在就让我们一起来了解一下于"侠客英雄传"登场的主要角色的基本资料。

张知秋

侠骨柔肠、浪荡不羁的美少年



性别:男
年龄:20 岁
身高:173 公分
体重:62 公斤
武器:长剑



本角色是游戏中的男主角，出场时为潮山派第五弟子，身世不明。自幼被潮山派掌门申屠红扶养长大，本身骨质奇佳是练武良才，但掌门申屠红却只传授其皮毛武功防身而已。平时常被师兄欺负，为人宅心仁厚，富有侠义心肠。

柳婵凤

豪放任性、敢爱敢恨的少女



性别:女
年龄:19 岁
身高:165 公分
体重:50 公斤
武器:小刀



个性调皮捣蛋，聪明伶俐而心地善良，是个情窦初开的少女。传闻她是五毒教中人，不过只知道此女善于虫毒之术，喜欢搜集毒蛇怪虫;若是得罪她本人，那就要小心吃饭时会吃到蛊虫，睡觉时会有毒蛇陪伴呢!

段紫霜

柔顺痴情、命运捉弄的苦命娘



性别:女
年龄:17 岁
身高:160 公分
体重:45 公斤
武器:长剑



江南第一大名庄"清风庄"段庄主唯一掌上名珠，正值花样年华。此女知书达理，善解人意，外貌姣楚动人，但不擅于武功。其父庄主段玉章平时乐善好施，在地方上常接济穷人，所以众人皆称其为段大善人，在江湖上颇有声望。



刚烈豪放、枪法一流的军火商

卡尔

性别:男
年龄:22岁
身高:178公分
体重:70公斤
武器:长枪

倜傥俊朗、行侠仗义的大侠士

杨青

性别:男
年龄:22岁
身高:172公分
体重:64公斤
武器:长棍

粗旷豪迈、少年英雄的总舵主

上官风云

性别:男
年龄:28岁
身高:173公分
体重:68公斤
武器:大刀

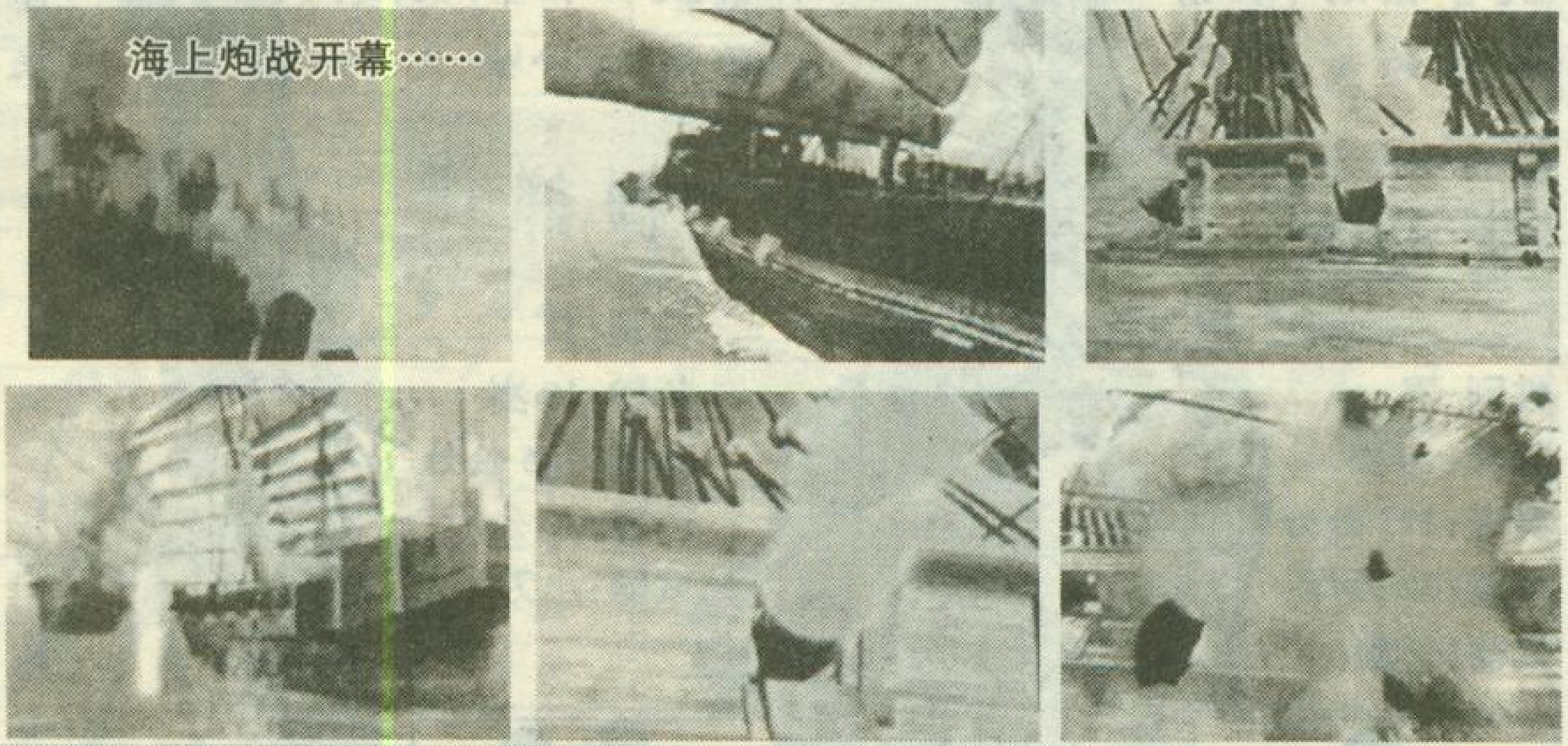
从荷兰来中国贩卖武器的军火商人,年轻力壮的异国金发美男子。为人单纯,因汉语说得不好常被骗,来中国后被东厂严公公骗走大批枪炮军火,自此流落中原。除了有色目人一贯英俊挺拔的外貌之处,擅于使用枪炮为其长才。

中原最近兴起的“王船会”的总舵主,正值事业巅峰的中壮年人,为人性格粗旷豪迈,有忧国忧民之心,是一铁铮铮的汉子。以黄河沿岸一带维护航运为业,保护河上通告船家过往的安全,对于沿海一带日本海盗出没甚感头痛。

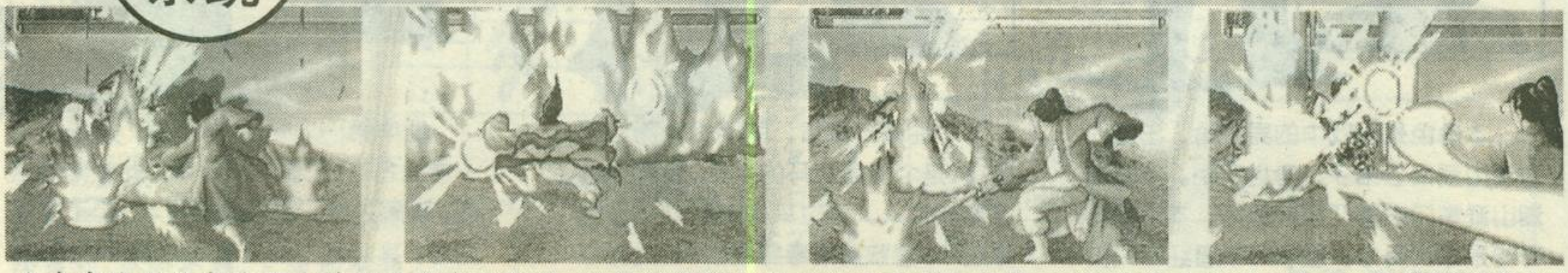
说起“丐帮”不免让人联想到“打狗棒法”和“降龙十八掌”这两项盖世武功,此人就是当今天下第一大帮——丐帮的第二弟子,拥有不俗的武功,以齐眉棍打遍天下无敌手。平时济危扶倾,江湖中人极为敬重,提到他无不竖起大拇指称赞“杨青大侠”。

过场动画 引人入胜的精致三维动画,更添无比乐趣!

武侠小说的世界是国人向往的浪漫幻想空间,近来个人电脑版武侠RPG游戏已成为市场上主力商品之一。精讯资讯所开发的“侠客英雄传”经过无数的市场考验之后,终于决定要移植到SS版上,除了波澜壮阔的历史剧情以外,引人入胜的华丽过场动画,精心勾绘的登场人物设定,全部都将展现在玩家面前,同时突显出中国人制作三维动画的高科技能力。



招式系统 将男主角的武功招式在此一一检视!



▲在武侠世界中您可以学到许多武功招式,以上就是常见的几个单人攻击招式。(从左至右依次为)——●愁思烈杀式●魔炼崩坏式●断肠绝灭式●卧龙一心式。

背景故事　将男主角的武功招式在此一一检视！

明朝中叶以降，内忧外患、兵连祸结；朝廷内部有宦官揽政，作威作福，群臣侧目；北有蒙古民族侵略骚扰，东有日本海盗勾结沿海流寇，掠夺江浙沿海，官兵几经讨代皆无功而返。于是使有侠义之士结盟为友，内抗腐化无能的朝廷，外御日益猖獗的海盗。这些势力包括东南沿海的清风庄，长江北岸则以丐帮为首，王船会等次之，其余大小门派帮会不计其数。

二十年前，一场武林浩动终止赵蒙、龙霸两位英雄侠士手中，但始作俑者——西域魔教却依然不放弃染指中原的野心，继之而起则有擅于用毒成名，且有与一诀三叹齐名的“五毒灭绝神功”的五毒教，和崛起于两广，以领南剑法扫荡江南一带的领南派；而当年起来反抗魔教的五大门派——少林、武当、峨嵋、昆仑、丐帮、大战之后损兵折将、元气大伤，除少林、武当、丐帮之外，能与这般恶势力抗衡的莫过于江南派和潮山派、江南第一庄清风庄和海西的觅月门。

直至今日魔教又再次蠢蠢欲动之际，当今武林盟主武当派掌门楚子敬，特此召开武林大会于潮山，集合八大门派众人共同商讨对付魔教复出之策，一并研讨后年中秋于武当山选拔下任武林盟主事宜。

武林大会的召开对安定中原确实有正面的意义，但其中为一己之私、勾结奸妄苟合求荣者，亦大有人在，乱世出枭雄，一场动荡中原武林的浩劫就此展开……



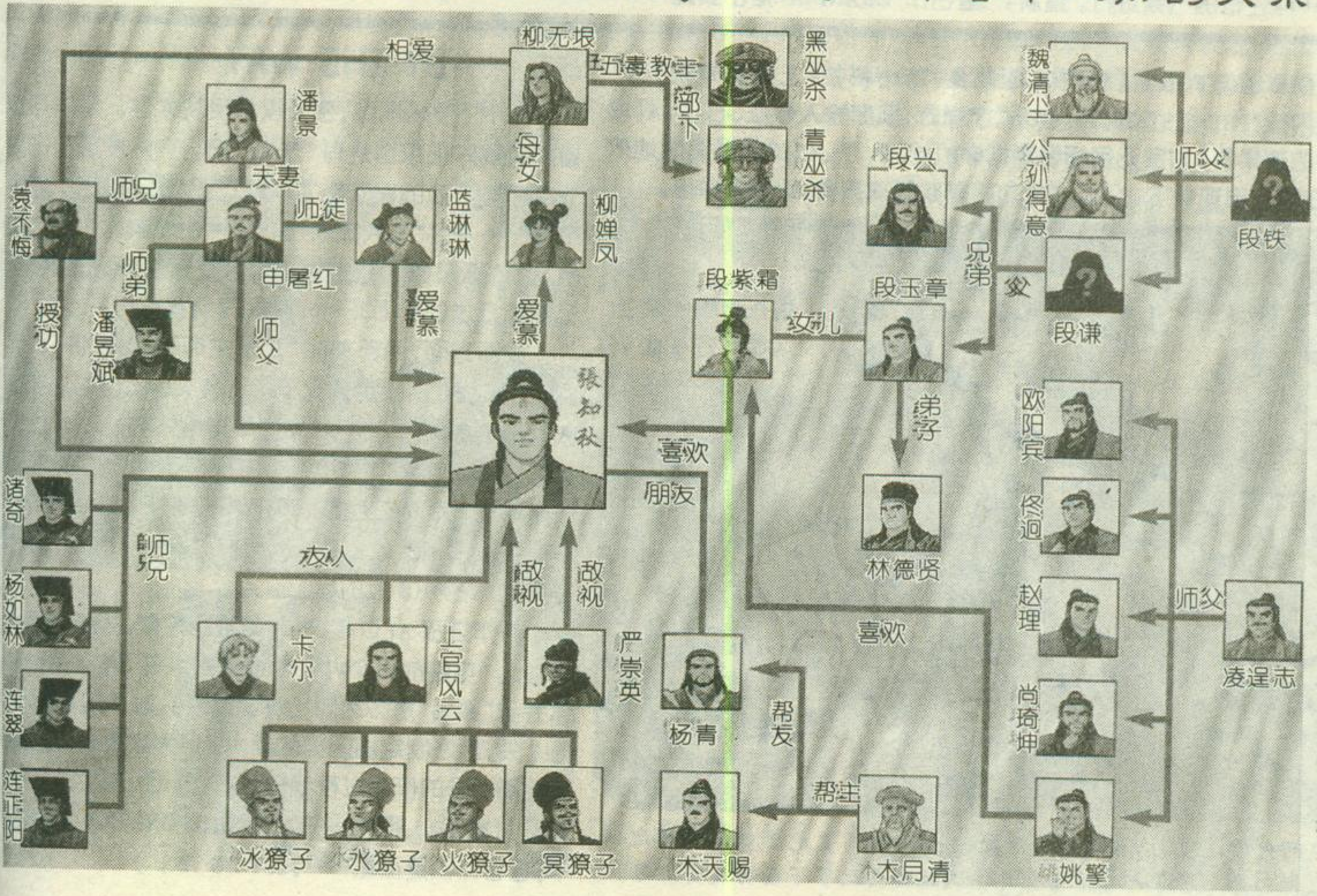







▲煅造兵器。

在进入不可预知的险恶武林前，先预习一下各个人物的关系图吧！



◀除了先前主要登场角色外，『侠英传』中还有许多相关重要人物，以下就用简单的人物关系图向大家说明。以男主角张知秋为中心，可以清楚看到故事是以围绕在潮山派、五毒教、领南派、丐帮、清风庄……等各教会帮派为主的曲折剧情。仔细地研究一下吧！有了这些基本知识，将来游戏要上手就简单多了。

格兰蒂亚博物馆

名作小品
趣味不减

GAME ARTS 在土星上推出广受好评（注：就 SS 玩家而言）的“GRANDIA”后，似乎觉得大家还没能充分地体验“格”之魅力以及他们为该游戏所付出的努力，所以又制作了“博物馆”。曾经花费时间打通原作的朋友，就不应错过。

SS	厂商:游戏艺术	类型:ETC
	发售日:98 年 5 月 28 日	



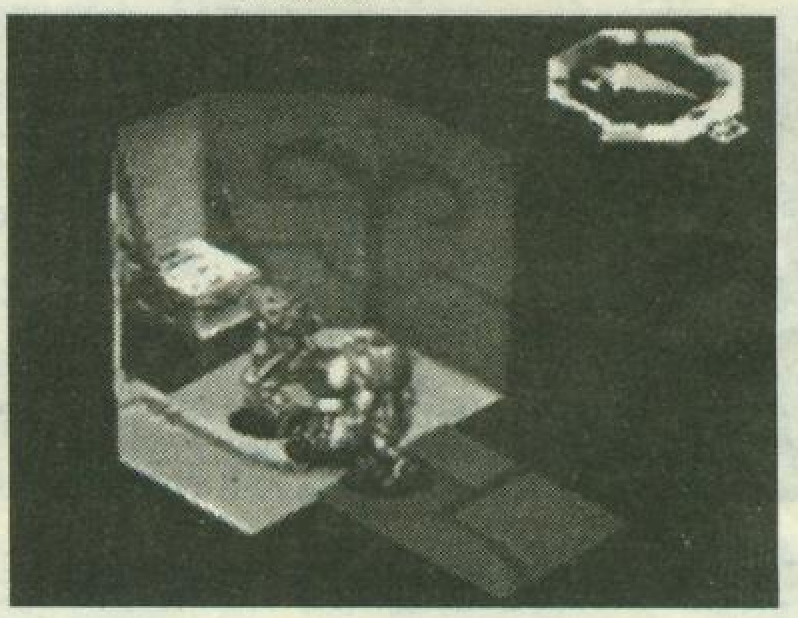
设定资料、迷你游戏、探索——畅游 GRANDIA 世界

虽然“格”在日本“土星杂志”受到了15%读者的批评，但总地说来，玩家还是认可了这部作品。众所周知在当前形势下，一部新生作品要想突破早在 NES 时代即已开辟出道路的经典级游戏是很困难的，尤其是 DQ 之类的 RPG。毫无基础的“格”能在土星阵营中打出一片天地，实在是可喜可贺，该公司表示，将认真对待玩家的热心好评及善意批评，但求在新作中发挥更高的水平以回报大家。

新推出的“格兰”关联作打算让玩家在刚开张的、有着很多间房屋的阿兰多博物馆中“二度冒险”，以搜集散落其中的宝物为目的来充实该馆。这种游戏不能拿它当真，而要以一种轻松的气氛进行，重新在“格”的世界走一遭也蛮有趣的，请大家对画面的背景多多观察一番，当时的文明似乎比现在要高出一块呢！博物馆主要景点有“**映写室**”，原作人物生动的面部表情通过映写机都能看到；“**资料室**”则收录了 96 枚贵重设定原画，当属“格”迷至宝；“**图书馆**”里面有原作敌方全体将士的姓名、出没处、HP、特殊攻击等细微设定；“**游乐场**”中更有 8 个迷你小游戏在等着参观者玩呢，“GRANDIA 杯早食王”是爆笑“吃饭”游戏，胜利后会有原作“体验版”的“YOU WIN”字样，连打系的“甲板扫除”大概最不容错过了！还有“**存储原作经典画面的土星屋**”等惊喜呢！说到这儿，真希望名作“GRANDIA”推出续篇……

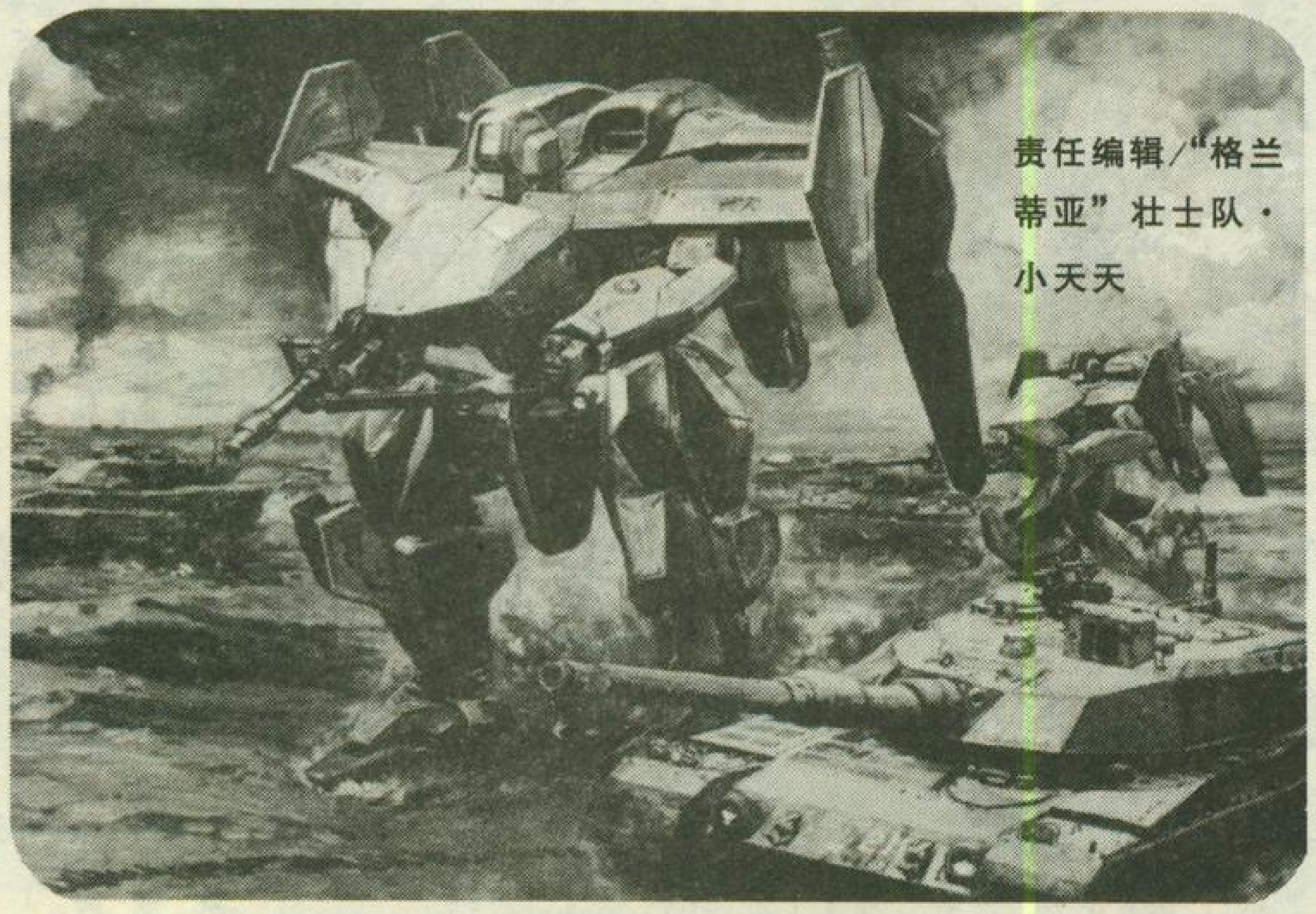


◀这大概叫做『返朴归真』。



◀这里面有什么秘密？

★98 版“GUNGRIFFON·1 代”(96 版改良)新增秘技(上级者专用)：
标题画面闪烁“PRESS START BUTTON”字样时，顺序输入●左、右、C、A(成功后有被击中的效果音)则敌无目标锁定框●B、B、B、下、C(成功后有着地效果音)则敌不在雷达出现●下、C、C、A(成功后有跳跃效果音)则敌强数倍。



▲高难度游戏的代表。SS 上有些游戏如恶魔战士 3、铁甲飞龙 2、梦游美国巡回版、骨头先生、御意见无用等也都很重操作。这就需要玩家下些功夫去练习。

责任编辑/“格兰蒂亚”壮士队·小天天

BY THE WAY……

“2 代”登场期间，部分读者反映太难。从中可以看出游戏对玩家也是有“选择”的。突然发现自己对非文字类游戏的操作能力较差（“翼狮”可不是“格兰蒂亚”）——会“令人厌烦”吗？唯一能增强信心的办法是从“1”练起（有“1”的爆机记录则玩“2”时机器就能记住你打过的版面）——前提：完全掌系统。

武器方面，两部“3SG”外加主炮和 RP 足够（改型的 MG 被强化，特定情况下可选装 MG 以击落对我方救助构成威胁者。而 ATM 的实用性不强，不建议配置）。要熟悉 DLS 定位系统，否则不能随我所想前往任意地点，完成任务的概率亦将恒等于 0。须识别敌军重要被攻击对象、友军被掩护对象、补给机、僚机等等目标在 DLS 上的标记。

新作之敌 AI 过高，提前量难于控制。如确有条件请首选“电脑战机 TWIN STICK”操纵杆（第 5 关应能体会到“翼狮”是多么像“战机”）。另，对于第 4、第 6、第 7 关，最好制定出明确的战术。祝大家成功。（想保留全部 8 关的作战过程编辑重放，需记忆体 752×8。自己打爆机，拥有一块 GUNGRIFFON2 的专用记忆卡，看看什么是硬派——JUST DO IT！）

太阳表决

索尼土星 欢喜移植

彩京发现 PS 的销量优势之后，显然没有采取移植“战国之刃”时的“不明智”作法——那个游戏仅奉送给 SS 了。看来厂家还是要考虑利益方面的问题，本游戏由阿特拉斯负责发行。SS 版仍属“业务用 PLUSα”的性质。(SOLDIVIDE:剑名)

P、S　厂商:PSIKYO　类型:STG
发售日:98 年夏!


★图片系 SS 版开发中画面

射击巨匠、新世代平面射击旗手兼代言人——彩京


大魔导师

最近正期待着彩京纯正的硬派格斗作品“堕落天使”(26 万色、500MEGA 新基板)。编者并不认为“PSIKYO = STG”，因为老人家很早就推出过 FTG。天师刚仔细研究过“堕”中那个心地善良的人造人“TARO”，并打算今后用他练习，突然又得知彩京中村晋介社长(95 年彩京制作“1945”)与卡普空冈本吉起部长(87 年天尊制作“1943”)宣布联手制作“1944”的消息，不知是怎么一回事！然后更有了 PSIKYO 向次世代移植“太阳表决”的消息。

这款包含动作要素的横版 STG 也许对于习惯在枪林弹雨中狂按发射键并适时蓄力的正统射击迷而言不很适合。不过因其风格独特，凭靠剑与魔法营造世界观，高剧情度的分歧路线，加之视觉效果优异，因此仍倍受射击迷期待！三名主角正如彩京飞机的一贯风格，被设计成总体能力接近而又各有侧重。

常规射击、近距斩、大魔法为角色的主要攻击方式。大家要注意对敌施以有效打击，可不能光按子弹却不知其射向哪里去了！应根据敌机的强弱结合自机特性选定你认为合适的战机。至少在一向推崇多机型备选的 PSIKYO - STG 中若是不动脑筋，将完全无法体会彩京真髓(街机射击尤其是彩京名作乃是考查玩家操作、反应能力的不二选择)，想翻版也就很困难了。

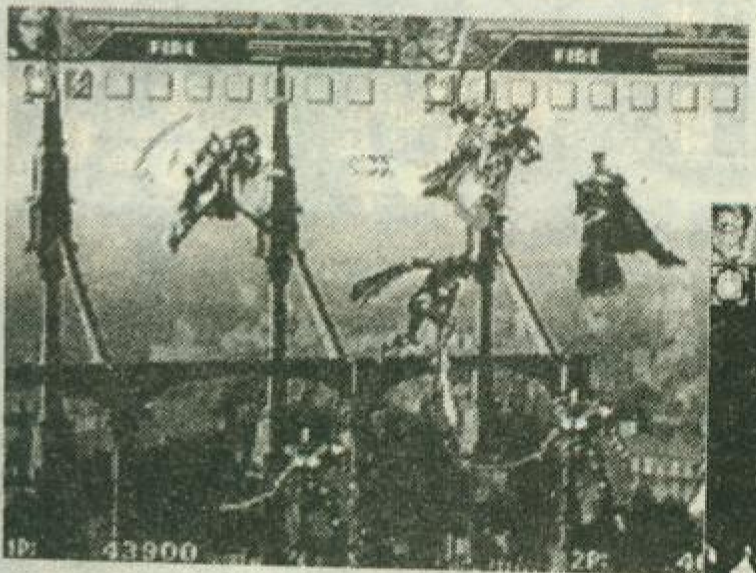
对 PSIKYO 感兴趣者(着迷者最欢迎)，不妨注意本刊 98 增刊的彩京角色鉴定和内含 R.E.D. 君巨大心力之跨机种、跨时代的权威总结篇——“动作、射击 10 年再回首”。编者天师认为后一文具有较高保存价值。

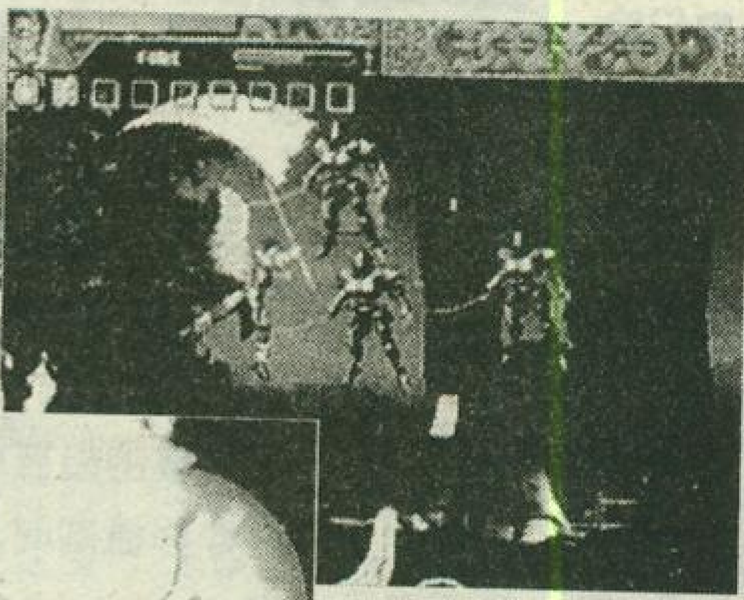

有翼战士

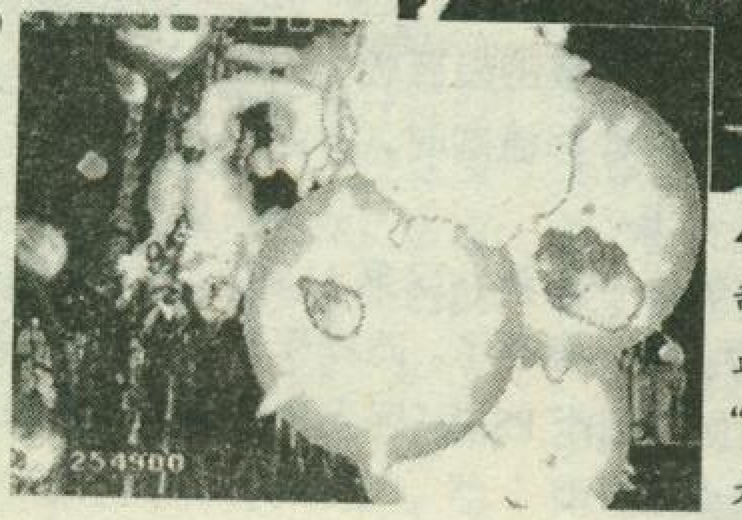
此人长于速度和距离。女魔法师可顾名思义。

彩京从 93 年起至今，每年约推出 1 部正统派射击，我国的街机从业者习惯地称之为彩京某代，加上“太阳表决”的话，掰手指一算，“1945 Ⅱ”应是彩京 7 代了……

为精灵石而战！打倒魔王伊夫塔！剑与魔法的世界！

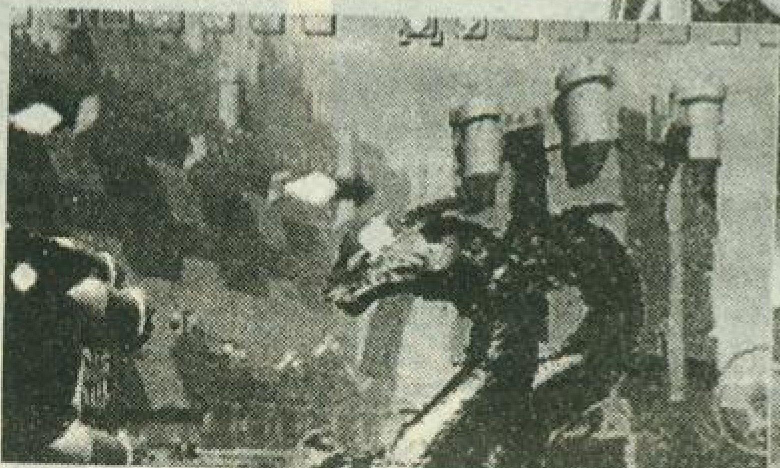

◀通常攻击威力较低但可连发，并能通过打倒“送 POW 者”来提升威力。


▲不光是主角会斩，敌人送你一斩的话，血槽会减少很多。“斩”是本游戏的最大特色和乐趣。


▶大魔法有 10 来种，想取得也要通过打倒特定敌人。使用的话，就要消耗魔法点。选择后以魔法键或“攻击+斩”发动。

▶▼此人拥有最强斩击。近距离同敌人战斗，冒险的结果自然是攻击力度上升。如何与方向键配合输入四连斩呢？下面的老怪你敢与它玩斩击吗？必要的时候还是选择大威力的魔法吧！


复仇 暗黑骑士

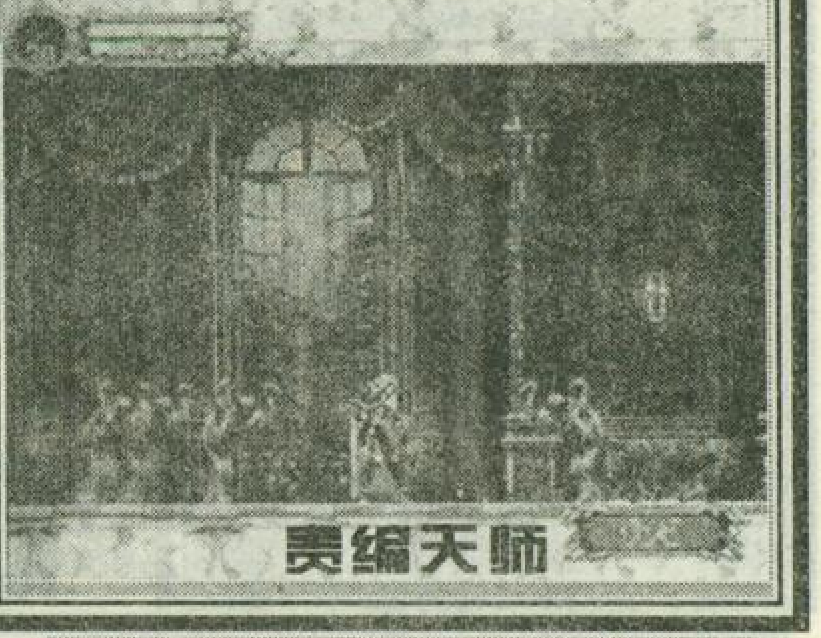


恶魔城X:月下夜想曲

魂斗罗厂可以放心

这游戏到底是以动作为主，属于上品。先前PS版作得相当不错，由于是二维游戏，土星在机能上既然不存在问题，移植度应当不低。别忘了KCE可是说过"不令土星派感到冷场"的话哦。是近期SS用户值得一玩的游戏。

SS	厂商:柯拿米	类型:R·ACT
	发售日:98年夏	





亚尔卡德

FC版「恶魔城传说」中打倒自己父亲德古拉伯爵后，得知其又复活，为了再次对封印恶魔城而去取剑，他可装备各种道具。



玛丽亚·兰尼德

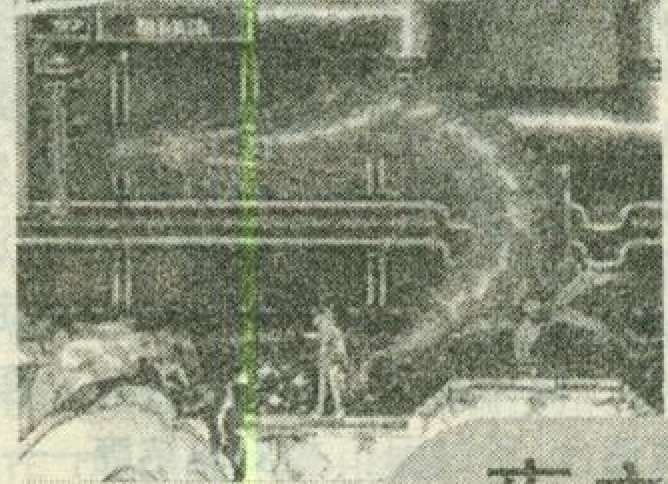
虽然在PC－E版「恶魔城X~血之轮回曲」中还是个稚气未脱的少女，5年过后随着外貌的成熟，召唤术也在成长。可召来青龙、朱雀来决斗。



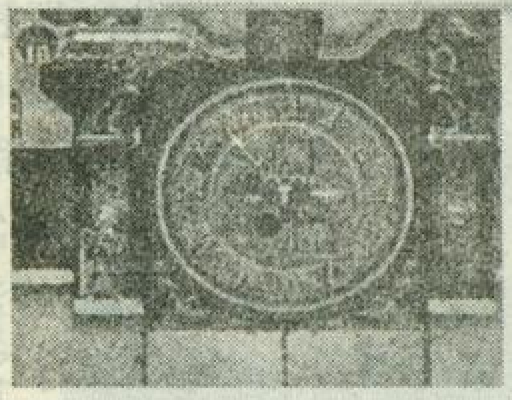
利希特·贝鲁蒙德

魔兽猎人的名门贝鲁蒙特世家后裔，运用家中代代相传的鞭子及体术战斗。他就是PC－E版「X」的主角，也是打倒过德古拉伯爵的人。

又是一款以低价位重新发售的老游戏，并曰：强化要素存在！在此倒是希望能给SS"强化"得好一点！类似的例子像天尊的生1，SS版在日本推定发售21万，可以肯定的是这21万玩家不拥有PS，估计不会再有大的突破了。从86年9月在FC登场以来，一直就受到动作迷的狂热支持，而土星版也叫做"恶魔城X"，却不像SFC版的同名作，RPG色彩加入后，"探索"呀、"经验值"呀就全来了，而这些PS版都有。唯一值得一提的是SS有三位角色可供选择，用鞭子战斗到底?



▲女猎人以召唤兽挑战恶魔城。

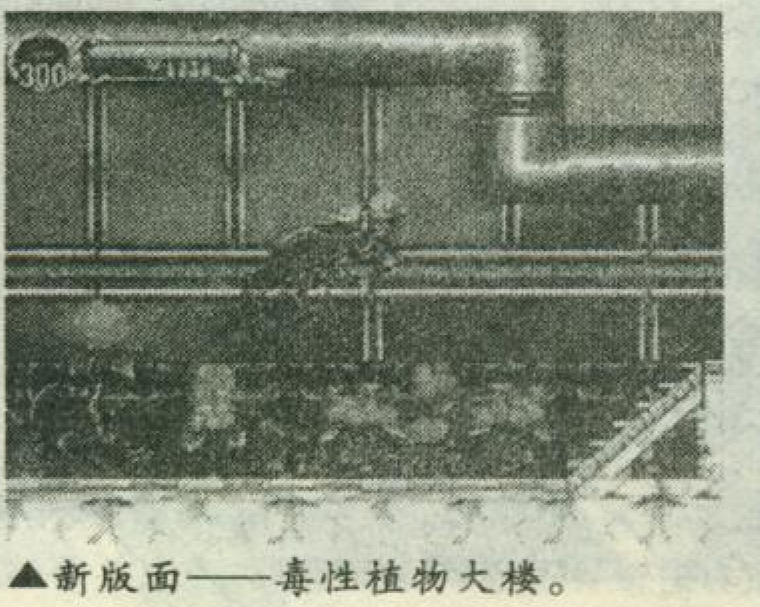


◀利用SS中的隐藏时钟，使游戏中的大钟和机器同步，这种尝试很有意思。

自PS发售一年多来，KCE当把时间都花到SS版的移植上吧?亦有考虑玩家寄给制作组的反应。"新舞台"、"新道具"的追加不知能否让PS爆机者重燃战火?

新舞台有地下庭园和毒性植物研究大楼二个，道具迷也请稍安勿燥，想收集齐可不容易哦，有待您彻夜不眠的努力……

似乎没有了美妙音乐衬托就无法表达的"恶魔城"，玩家们给予其BGM以极高评价，SS版的新舞台将重放历代名曲，为了听名曲，也要买么?再有，除了PS版可用的两个强力男主角，玛丽亚这位在PC－E中登场的专会召唤朱雀、青龙等圣兽攻击并回可复体力的美少女，实力也是不容小瞧的!

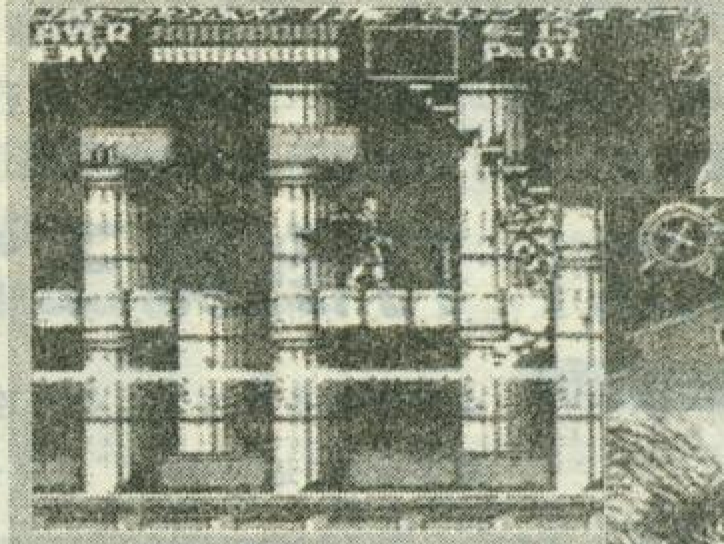


▲新版面——毒性植物大楼。

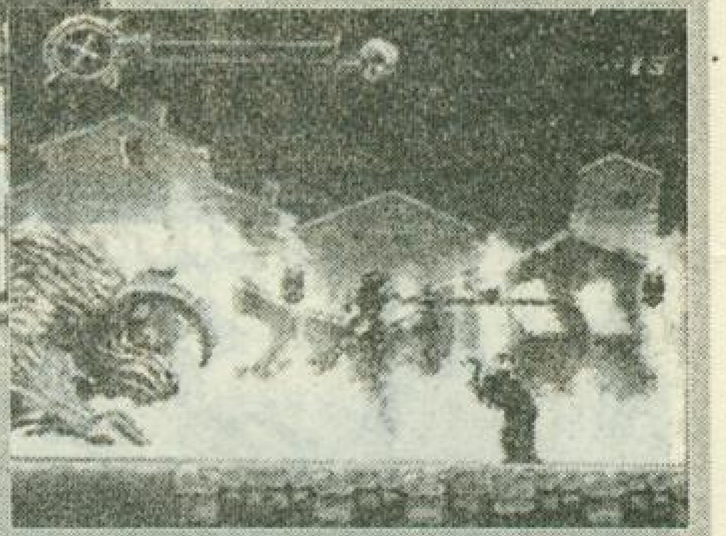


▲在城里面可以作道具的买卖，发现这个房间再充实主角装备的话，则怪兽就没什么可怕的了。

夜之一族和人类的决斗史



▲89年12月FC版"恶魔城传说"，这是"月下夜想曲"中主角亚尔卡德初次登场的作品。



▼可说是和本作相关的SFC版"恶魔城XX"(SFC版)。利希特的鞭子直劈黑暗。

本系列回顾

86年9月26日，使用任天堂磁碟系统的软件"恶魔城"正式上市以来，夜之一族与人类的决斗史从此开始。在那之后，该系列又进化成续集的磁碟版"恶魔城2"及FC版"恶魔城传说"等。在向各机种移植同时，GB版"恶魔城传说"、FC版"外传"等旁系作品诞生。

包括外传一起算，这第11款的"恶魔城X~血之轮回曲"(PC－E版)终于登场了。同样作品95年7月又被制成FC版的双X版。直到去年PS版"月下夜想曲"，这个让人既爱且怕的传说仍未结束……

恶魔召唤师·灵魂黑客

怪异迷离 魔神转生

在今作发售前真是没想到 ATLUS 会达到如此的程度，看来通过冈田耕始与金子一马的默契配合，"真·女神"系列已达到了前所未有的新高度，尤其是那种压抑和阴郁气氛更是笔者最为欣赏的。但是，对于不懂日文的玩家来讲就无法感受到与恶魔交谈的乐趣了，真是唯一的遗憾呀。

SS	厂商:ATLUS	类型:RPG
	发售日:97.11.13	媒体:CD×2



在虚拟的电子都市中近三千种恶魔即将现身!

开端地点，是夜幕下的天海市。这里由于政府的"次期情报都市"政策，五年中从一个普通的地方城市一跃成为被电脑网络包裹着的模范电子都市。其建设的核心部份是名为"PARADIGM X"的网络城市。这个虚拟城市内有现实城市所具有的一切设施，当然也有现实中所不具备的，如同科幻小说中的同类题材。

在正式开放以前，只有少数被选中的市民能才有幸进入这个电子伊甸园。

天海市街边的一个公共终端。主人公(名字自定)与女友瞳(**ヒトミ**)正尝试非法侵入"PARADIGM X"。两人都是黑客组织巨浪(**スプーキーズ**)的成员。眼下冒着危险从事的违法行为不过是出于年青人的好奇心罢了。

主人公很轻松地调出了一个当选者的记录、改为自己的名字。这时，屏幕上出现了一个自称 Red man(**レッドマン**)的人发来的讯息。他警告主角网络警察已经出动，但主角对其人一无所知。(曾玩过"恶魔召唤师"的玩家，对 Red man 就不会一无所知了。)

黑客的手段立竿见影，妹妹友子(**トモコ**)打来电话，家里收到了入选通知。

回到家中电脑旁正欲开动，却收到组织发来要求集合的电子邮件(在地图上移动时，按 R 键会显示地名)。

到达巨浪的大本营芝滨停车场见到伙伴之一——黑客组织的头目樱井。他捡到了一把奇特的枪型电脑，但无法启动。

玩心很强的主人公和瞳在樱井走后迫不及待地进入了"PARADIGM X"。在这里可以熟悉一下 3D 空间的操作方法。去过映画馆和空中幻象(**エアビジョン**)后就可从手续处(**カウンター**)离开了。

突然主角眼前闪烁起电光，Red man 出现了(狼形只是网络上的伪装而已)。他将主角的灵魂吸进了电脑内，不过这只是为了更好的交谈。

Red man 单刀直入，他希望得到主角的帮助，与自己一同拯救天海市即将面临的危机。为了用最直观的方式解答主角的疑惑，他为主角安排了一场特殊的电影"Vision Qust"。

所谓"Vision Qust"，实际是一些已死的战士们最后的记忆。主角需要以亲身体验来理解所面对的问题。准确地说就是化身为那些战士来经历其人生的最后一幕，Red man 称之为"魂的旅行"。在剧本预定之前被打倒就算失败，所以冒险已经正式开始了。

Vision Qust 1

被捕的舞女(とらわれのアルマ)

时间回到三天前，同样是夜幕下的天海市。一辆黑色轿车内有一名叫浦边(**ウラベ**)的男子，他身边的座椅上放着那把枪型电脑。

浦边，一名从组织中叛逃的恶魔召唤师。他所背离的组织是名叫幻影巫师(**ファントム ソサエティ**)的巨大集团。正是这个集团的一部分，ALGON SOFT 建造了"PARADIGM X"。他此行的目的是去 ALGON NS 大厦盗窃名为"NEMISSA"的程式。

由于一开始就有 LV20，战斗方面是很轻松的，至于经验值全算在主角头上。顺楼梯一直上到 5F，找到计算机室任务即完成。

剧本的结局：由于"NEMISSA"程式容量太大、浦边不得不将仲魔的召唤程式删除才得以盗取。以至于和幻影巫师最强的召唤师菲尼根(**フィネガン**)不期而遇时束手无策。被杀死前，他设定了四个密码(自选)将"NEMISSA"程式锁定。最后，瞳的呼唤把主角带回了现实世界。

接下来，无论如何要看一看浦边用性命换来的程式是什么内容了。至此，女主角正式登场！程式解放出了名为"尼米莎"的女恶魔。她侵入了瞳的体内，却又未能将瞳的灵魂赶走。最后的结果是两人只好暂时和平共处。今回的女主角就是这么一个双重人格的奇怪角色。

黑客组织的其他伙伴纷纷登场。迫真悟、代号六(**シックス**)，北川润之介、代号午餐(**ランチ**)。两人都是今后情节中的重要伙伴。

这时，主角收到了樱井打来的求援电话，称其在 ALGON NS 大厦被怪物围困。于是主人公做为恶魔召唤师的第一战正式开场。由于主角是不会魔法的，知力与魔力两项可以不顾，而女主角则只需培养知力和魔力。培养成"魔法骑士"是两头不讨好的。

目的地：B1F 的资料室。BOSS 是名叫凯萝尔 J(**キャロル J**)的召唤士，用女主角的攻击魔法一炮一个轻松解决，而后将他掉落的纸片和许可证捡起。

返回大本营，最后一个伙伴佑一到达。经分析，纸片上记录的是进入召唤师网络(**サマナーネット**)的密码。这个网络是从属于幻影巫师集团的恶魔召唤师们接受组织命令的专用网络。通过这些讯息，众人意识到遇上了难以理解的麻烦。

枪式电脑突然收到讯息，是停靠在芝滨港口的水上旅馆"业魔殿"发来的邀请。

到达"业魔殿"，认识了一个好像腊像娃娃的服务员小姐梅亚丽(**メアリー**)和船主维克多(**ヴィクトル**)。

通过维克多的整修，使枪型电脑具有了二身的合体能力(但是有 2% 的事故机会和 5% 的消失率)，并且赠送了两个软件"INSTALL SOFT"，今后在记录时就可以调整软件了。维克多的"联营"机构芝滨**コア**也向主角开放。不过，做为交换条件，主人公要去海岸仓库寻找"谜的人形"。那里流程很简单，先走完一、三号仓库，然后进到二号仓库内(别忘记将防寒服换上)。

海岸仓库实际上是被斯利尔(スリル)博士侵占为他的研究所了。在 B3F 击倒博士的人造人,而后返回 1F,进入他的试验室可找到"谜的人形",利用它就可对恶魔进行合成了。

回到大本营,从召唤师网络上看到一封挑战书。原来,上回被打败的凯萝尔 J 为了挽回面子再次向主角发出挑战,决战的地点设在天体博物馆。顺便提一句,此时凭许可证已可进入名叫海上方舟(シーアーク)的大楼。那里设有专为幻影所属召唤师开设的训练处,从中可收到不少低级魔物做为合成的原始材料。不过,进入其中便不能使用地图,故一定要记得入口的方向。

天体博物馆。这里陈列有黄道十二宫的展台及说明。必须答对五道关于星座的问题才能进入楼上。答案在展台的说明中,顺便增加一点儿星座的知识吧。

在楼上遇到凯萝尔 J,这个傻瓜引来了恶魔穆维斯(ムーウイス)并被其附身。穆维斯会使用全体中毒的特技(中毒后攻击力减半)……被击败的穆维斯的灵体竟然也钻进了瞳的体内!而后,与尼米莎发生争夺后连同瞳的身体一起消失了……从附身状况中解放出来的凯萝尔 J 彻底认输,并赠送了可用于随时记录的备份软件(バックアッパ)。

回到大本营,发现瞳的影像竟然出现在电脑屏幕上。原来恶魔穆维斯遁入了"PARADIGM X"系统,而同为恶魔的尼米莎因此也学会了在网络上移动的方法。利用这种能力她将主人公的实体也带入了网上城市。这是尼米莎第一次进入"PARADIGM X",自然十分兴奋。在服装店里她按照自己的心愿将瞳(也就是她自己)重新包装了一番。

没走几步就遇到一只红色的兔子……Red Man 的嗜好是变身吗?他通知主角来映画馆进行第二次旅行。

Vision Quest 2

终结之物(果くうもの)

这个剧本的主角是幻影的一名成员,名叫犹大(ユダ),身为暗黑召唤师。尤达一直对于自己的人生道路持有坚定的信念,但是在与恶魔战斗的最前线接触到恐怖的真实后,陷入了深深的迷茫。

幻影巫师集团的基地,天海独谷(天海モノリス)高层建筑内。犹大应邀来到组织的最高指导人西次官面前。一身阿拉伯打扮的犹大,手执着一支金色的萨克斯管。那支萨克斯管实际上是与主角的那把枪一样的异型电脑。

西神色焦急地告诉他,建设中的天海市空港受到了恶魔马尼突(マニトウ)的控制。

到达天海空港内部,由于控制室被恶魔占领,电梯无法启动。只能先找到手续台(手续カウンター)手动打开电梯。顺序是 1F、2F、B1F。在 2F 的手续台意外的撞见了丽(レイ)。丽此时从属于与幻影敌对的渣滓派(クズノハ)召唤师组织。为此,犹大向丽发出了挑战。

丽的实力非常强劲,因此,玩家要做的只是撑住一定回合数不死即可。测试过犹大的能力后丽抽身离去,并且告诉犹大他将自己的力量用错了方向。

一直以来,做为组织的骄子、深信自己的行为充满了正义的犹大已开始动摇……

当前往 B1F 的手续台后就可以上 3F 进入管制室了。在这里盘据着的是一个残缺不全的恶魔,它自称是从电子海洋中诞生的温派(ウインペ)。对付温派最好用物理攻击,若队中有增加攻击力的辅助魔法则会更加轻松。

打败温派,管制室里的电脑象发疯一般地呼叫恶魔马尼突,随后与犹大一起爆炸了。直到那粉身碎骨的最后一刻,犹大也没有找到自己人生目的正确答案。

告别了 Red Man,主人公回到现实世界,正巧遇到由召唤师在网络上发来的紧急通知:天海空港内部恶魔温派再次出现,持有战斗力的召唤师立即前往。虽然是敌人的通知,但恶魔威胁的是整个天海市,所以主角与尼米莎还是出发了。

首先在 2F 的房间内见到犹大的灵魂,他会提示主角去寻找他的萨克斯。在 B1F 的废物堆积室内取得萨克斯管,从而得到犹大的赠品力量记忆体(パワメモリー)和他的全部仲魔——这是犹大一生留下的唯一价值吗?

3F 管制室内,菲尼根已将温派干掉。他认出主角不是幻影的人,因此展开战斗。敌方是幻影遗留下的魔物。

战斗结束后,主人公遇到了一位名叫斯凯罗克(スケロク)的男子。返回大本营,樱井告诉主角,通过他的活动,电脑所用的辅助软件有着落了。芝滨的 EL—115,见到从事非法软件销售的阿尔法、贝塔兄弟。虽然人长得有点变态,但却是一流的黑客。在那里可以买到不少新的辅助软件,但电脑的内存有限,要有所选择。

主角的母亲打来了电话,回到家中,目睹的是坐在电脑旁完全失去神态的妹妹友子,此时电脑上正映出"PARADIGM X"的 VR 美术馆。

回到大本营内,召唤师网络上又有了新消息传来:恶魔交易市场建成,具体地点是"PARADIGM X"内挂有"王国屋"招牌的店内。这里的雇主会提出各种要求。主人公将符合条件的仲魔交给雇主便会得到优厚的报酬。除有机会得到魔神、女神等难以合成的种族外,还可以得到一些特殊的情报,如关于隐藏种族的合成法则或魔晶变化一览表等。总之,这是个非常有用的地方。

"PARADIGM X",VR 美术馆内。早就听画廊老板说过有人能够进入画中,可没想到现在自己真的遇上了。果然,在虚拟空间内没有什么是不可能的。

美术馆 2F 尽头摆放着一张海豚的画。进入画中,就会置身于美妙的海洋世界,而且远方还有友子的身影,她好像在与海豚嬉戏,但此时是如同海市蜃楼一样可望而不可及的。

退出海豚的画,主角三人无计可施。这时出现了一个名叫魔术师(ジャグラー)的古怪男子。他声称可以帮助主角救出妹妹友子。但条件是与他做个游戏,游戏内容很简单,其实就是寻找棋子。

进入 VR 美术馆 1F 的画"幽泷",首先打到宝物库,无法进入后再去找分别躲在地图四个角上的四位老者,从而获得"开门之书"。四位老者互相推脱,全部交谈过一遍后尼米莎认定有一人在说谎。此时,找穿黄衣的老头吓他一下就可得到"开门之书"。宝物库内放有第一枚棋子。

2F 的风景画变形的朱莉亚(ストレンジュリア)。进入后不能使用地图,围绕有出口的建筑物会发现两个沙的旋涡。进入右边那个,按右、左、右的顺序前进便可找到第二枚棋子。

最后是"密边向チェス"。穿过巨大的棋盘,在两头小屋内找到节日终结石(ディクローズ石)。接下来主人公要与魔术师作战。获胜后便可得到第三枚棋子。

现在可以去救友子了。迷惑友子的海豚实际上是个恶魔,这个 BOSS 相当强,尤其是它的全体催眠术十分讨厌。与其作战一定要带上具有"精神无效"能力的仲魔。

从网络上出来,首先去 EL—115 取得新的软件。然后回家一趟,此时友子已恢复了正常。

从家中出来,主人公迎面遇上了一个由废旧零件拼凑成的"机动战士"。它就是恶魔穆维斯,可奇怪的是他竟然知道隐藏在瞳面目下的尼米莎的身份。一场轻松的战斗后,这家伙留下一些碎片便逃走了。

将碎片带回大本营,润之介等人认出这些碎片是由里昂自工(レオン自工)生产的机械部件。急于了解自己身世的尼米莎催促主角前往里昂自工捉拿穆维斯。

里昂自工的厂址在由良岛。这里一片漆黑,不过此时是不会遇敌的。打开电源室开关,恢复电气后便会出现魔物。

在三楼找到非正常电源室的钥匙,从



四楼正面的断层落下，打开非正常电源室后启动第二电梯。

BOSS 穆维斯此时仍不堪一击。战败后，穆维斯再次逃入“PARADIGM X”，被追得走投无路后自杀。尼米莎没能问出半点有关自己身世的东西，十分失望。

从网络上下来后，主人公意外地遇到了丽。她终于将主角三人视为了同一阵线的战友，并提示众人应去业魔殿，那里有人在等候主角。

在业魔殿会见到名叫银子的女性。她为主角等人详细地介绍了上一代主人公的离奇经历，并且说丽在主角身上看到了前作主人公的影子，因此才向主角提供帮助。在探知了主人公的决心后，她赠送了“无铭之刀”，在业魔殿内用这把刀与仲魔合体可制出强力的武器。（顺便一提，玩过上一代的玩家一定记得那位名叫久灰（**キョウジ**）的侦探吧？这个组织就是以他的姓命名的。）

回到大本营，主人公发现伙伴们都焦虑不安，原来召唤师网络上传来菲尼根致主角的公开挑战书。小男孩佑一瞒着大家溜去窥探敌情，结果被挟为人质。看来与这个号称幻影头号召唤师的恶战已在所难免。出发前去 EL—115 购入新的软件。

出发地点是天海空港底层的地铁。乘地铁到达天海浮游城（天海**フロート**）。

天海浮游城内部结构复杂，但流程却单一化。只要有耐心就足够了。与菲尼根会面后，他会提出与主角一对一决地决胜负。有信心的话就答应下来吧！

战斗中他会召唤出与己方电脑中完全相同的魔物应战，因此这倒的确是一次公平的较量。阵容相同的情况下，只要熟知己方仲魔的弱点就行了。击败菲尼根后，他如约释放回了佑一。

主人公平安无事地返回大本营，大家一片欢腾，但唯有佑一与众人不同，原本性格活泼的他现在却像变了个人似的……

事情还没有结束，网络上发布了市政府公告：对主人公进行通辑并吊销其市民 ID。在这种电子都市里，失去了市民 ID，就意味着被剥夺了一切经济权力，根本无法生存下去。敌人竟使出了这种卑鄙手段。（具体影响，只要到平时购物的芝滨**コア**去逛一圈就知道了。）

最后，还是通过樱井的关系，从阿尔法和贝塔那里得到了伪造的 ID，才摆脱了窘况。幻影使出这么狠毒的手段，更坚定了主人公与其作战的决心。

接下来的战斗，是拯救同伴真梧（**シックス**）所迷失的灵魂。继友子之后，真梧也陷入了相同的植物人状态，他面前的电脑上显示出恐怖屋（VR **ホラーハウス**）的画面。

正如那个神秘的声音所说的，大多数人在面临回到过去和迈向未来的选择时多会选前者，是因为来补救自己在过去犯下的无可挽回的错误吧。真梧也是如此，太执着于过去，以致于被恶魔所控而自我迷失在回忆中。要拯救他就必须进入三个记忆的间，将他的心从过去唤回。

但是在进入三个门以前，建议先从尽头的阶梯走到楼上。2—4F 各有一件女主角专用装备品。备齐后非常强力。另外，恐怖馆内有不少魔物持有“咒杀”，它能够令主人公瞬间即死，因此一定要装上防咒杀的道具。

进入记忆的间，启动八音盒，分别进入三个名为“幼年的回忆”、“追忆的风”、“过去的扉”的迷宫。在其中建议使用退鹿水（店内有售）驱除魔物来专心找路，若掉落至 B1F 则可在十字架后面找到阶梯。在迷宫内，找到门前天花板上有一盏灯的房间即大功告成。这些房间里珍藏着真梧幼年的回忆。

谜底终于揭晓，幼年的真梧有一个对他关怀倍至的姐姐，两人曾约定要一辈子在一起渡过。但是，一次真梧开玩笑时不慎将姐姐从楼梯上推下，失手害死了姐姐……那个流血的玩偶意味着生命如同玩偶一样的脆弱。长期的负罪感使他决定在这个 VR 空间里与“姐姐的亡灵”共同渡过余生。

此时去 6F，打败那个“亡灵”即可救出真梧。在那个小女孩消失的一刹那，会见到一只有水晶般光泽的神奇生物，这是什么呢？

回到现实世界，真吾已经从回忆中振作起来了，而瞳仍然对消灭真吾姐姐的亡灵十分感伤。

回到大本营，竟有刺客杀上门来。（战斗准备在去真梧家之前就要做好）战斗完毕得知敌人在停车场安放了炸弹。

樱井将车开到了由良岛仓库，从现在起这里就成为了活动的基地。刚安定下来，妹妹友子打来电话通知父亲出事了。在名为金钱购物中心（**あかねモール**）的超市内主人公的父亲与许多人一起陷入疯狂状态。

赶到金钱购物中心，进门后在右边的壁柜内找到钥匙。然后进入仓库，将蓝、黄色开关打开才能进入仓库 2。在 B2F 找到陷入疯狂状态的父亲。

回到新的大本营，正遇上润之介等人完成了分析工作。调查的结果，所有产生疯狂、失神症状的家庭都是“PARADIGM X”的入选者。而所有与“PARADIGM X”联网的个人电脑都装上了名为小囊（**クリプト**）的 CPU。

小囊是由 ALGON 精工出品的。润之介的父亲也在那里工作。对此他很不安，由于母亲的缘故，润之介一直没有原谅自己的父亲。

出发去 ALGON 精工之前，召唤师网络上传来斯利尔博士的消息。此时可以进入位于二上门的“灵长智能研究所”。里边有多得惊人的低等魔物和香蕉皮。BOSS 是博士手下的猴子，必须连续回答正确五个问题才会进入战斗。战斗时猴子会召出许多拥有“肉弹”的魔物，此时不要将主角放在队列前排。不过由于战斗结束后并不能象上一代那样得到造魔素，所以这里是可来可不来的。

ALGON 精工。将 2F 的开关全部打开后，将 1F 的各个生产线（生产**ライン**）走遍。走完 3F 后回到第一生产线，在这里亲眼目睹了小囊的生产过程：每一只小囊内部都封装了一只水晶蝙蝠一样的奇妙生物，但普通人是看不见这种生物的。

这时润之介的父亲出现了。虽然作为这个工厂的一份子，他还是支持了大家的调查活动。从他那里可得到进入工厂头目房间的许可证，在 3F 壁上有文字的区域就相当于入口。

在这里找到了事件真相的记录，小囊实际是幻影发动的灵魂收集工程的组成部分。那个象蝙蝠一样的东西能在网上移动，并且具有进入人的内心能力的病源生命体。友子与真梧就是这种东西的受害者。

这时工厂长赶来，并变身为恶魔塞姆哈萨（**シェムハザ**），他是典型的魔法型 BOSS，由于他具有魔法反弹能力，而且擅长物理攻击的仲魔又承受不了他的魔法，所以身边若没有魔防高、战斗力强的神族成员的话就必定是一场苦战。

回到大本营，电视上播出新闻，将主

角、真悟、润之介和佑一做为罪犯黑客指名通缉。这回做得更绝，除背水一战外众人已无退路。

紧接着收到一封寄给樱井的电子邮件，称赞他在事件中起了很大作用，署名竟然是ALGON SOFT负责人门仓。樱井立即被众人视为叛徒，他承认自己以前在ALGON SOFT工作，但发誓并没有出卖伙伴，可是由于他没有被通缉的事实使他的故事显得软弱无力。

伙伴们纷纷弃樱井而去。尼米莎却劝说主角不能仅仅因为敌人的一封信就怀疑生死与共的伙伴。后来的事实证明她是对的。

此时又接到Red Man的通知，准备最后一次"魂的旅行"。

VISION QUST 3

最后的一叶

时间回到数月前。在古色古香的唐人街中华餐馆。天海市实权人物西冰官和一个神秘的东方女子在一起。这个东方女子名叫尚美（**ナオミ**），体内继承有神的血液、拥有无法形容的力量。这次应西冰官之请，前往二上门发掘出的古代遗迹内消灭沉睡的恶魔。

由于尚美没有PC，没有地图可供查看。因此在废墟中前进时一定要认准方向。至于战斗，这里却是最简单的，使用尚美的神技就可轻松对付。就算MP快耗尽，酒神苏摩神权现（**ソーマ**神权现）那一式也可保证用之不竭的MP。

神殿有两个入口，左方进入是泰亚马特（**テアマット**），右方是阿普斯（**アプス**）。两者都已不能称之为恶魔，而是太古的神。幸好在长年的睡眠中已遗忘了神的技能，因此攻击方式都很单一，只要注意回复即可获胜。

令尚美出乎意料的事发生了，打倒古神后，自己的意识也开始模糊起来。由于神被打倒，她体内的神的血液也随之死去。这个神与恶魔生下的女子，由于投身于世俗红尘而断送了性命。

至此，Red Man唤醒主角灵魂的工作已经结束。然而对于尼米莎的身世，他答应在下一次会面时揭晓。

虽然伙伴们分手了，剩下的三人还是得继续作战。樱井向ALGON本社的电脑系统输入病毒，虽被察觉但已引发了异变。ALGON本社内被封印的恶魔纷纷出笼，整个建筑物结界已无法进入。尼米莎想出以网上进入的办法，利用她的网络移动能力将主角送入ALGON本社。（在"PARADIGM X"中选"**アクセズ**"一项）

ALGON本社内已是电气全无，魔物四处游荡。众人在1F意外地碰上了菲尼根。但他提出休战，并要求暂时与主角合作清除魔物。按照他给出的顺序（若不与他合作，会拾到他的记录，也是一样的），解开2F的各个封印。对BOSS战之前，会先与菲尼根一决高低，尽管是与这家伙的最后一次较量，却仍是令人失望的简单。

BOSS是网络怪物马尼突（**マニトウ**）的一部分。与前几个家伙一样，认识尼米莎并疯狂地向她攻击。击败马尼突后瞳的身体受其影响发生异变，瞳的意识陷入了沉睡状态。尼米莎告诉主角不尽快找到办法瞳就再也不能醒来了。

回到大本营内，等在那里的竟是木偶般的佑一。而真悟、润之介和樱井也成了敌方的人质，被洗脑的佑一则被送回来传话。丽在附近目击到幻影的人后赶来，并担任了对佑一的治疗工作。

人质关押地点是天海大厦市政府所在地。这里除了等级很高的魔物公开在国家机关内游荡外，流程也颇费周折。

大厦分为相互独立的左右两部分。在20F的两个仓库内分别救出真悟和润之介后，将两人送到20F的管制室内。（左右两部分各有一个管制室）两人合作破译了管制室的密码，但是启动密码的体力活只能由主角胜任。按照给出的密码，分别走左右两部分的2F、3F、19F启动相应的英文字母。然后回到管制室，此时中心联络口已开，可直接从20F来往于左右部分。然后再进入塔的上层区域，打开剩下的密码，完成后在30F的第二制御室会合。进入塔的中心部分，在会议室内见到门仓。这家伙似乎已经自认失败，交出了电梯钥匙。

冰官室内，与市政府头目西冰官会面。不出所料，这个长得像个吸血鬼的家伙也是个恶魔。BOSS西冰官的本体是阿札泽尔（**アザゼル**）物理战斗很强，要出动魔法型阵容。

打倒天海市最高头目，似乎一切都完结了。只剩下樱井没有找到。众人来到建筑物顶部，炸毁了用于灵魂收集的设施。

破坏工作刚结束，恶魔撒特奈尔（**サタナエル**）出现。他附体于樱井向众人发动了攻击。撒特奈尔的特点与阿札泽尔刚好相反，长于魔法而惧物理攻击。

击败了撒特奈尔，樱井也伤重而死……亲密伙伴的死使瞳的意识出现了短暂的复苏，但随后又陷入了更深的沉睡。

昏迷中，尼米莎和主角见到了Red Man的真正样子。他告之尼米莎的身世。原来真正的马尼突是形成于网络海洋中、本身不具有善恶意识的巨大生命体。从这个母体里产生了恶魔穆维斯、塞姆哈萨、温派、阿札泽尔和撒特奈尔，而尼米莎是Red man为了破坏马尼突，从马尼突自身引出的精神体。她存在的意义就是为了毁灭生下自己的母体，因此会遭到那些算得上是兄弟的恶魔追杀。由于自身没有实体，与瞳同化的结果，瞳的灵魂正在被尼米莎无意识地消灭。

明白了真相的尼米莎毫不犹豫地开始寻找马尼突。最终战的地点是掩盖于市政府大厦地下的古代遗迹。从芝滨的左边进入二上门。入口在天海大厦旁边的芯片（**チップ**）搬出口。在二上门地下3、4阶段可以找齐一套"将门武具"——主角的究极防具，但必须有10的魔力才能装备。

走到写有"圣堂"的门前时，就到了最终战的目的地。为了发挥仲魔最大能力，最好选择新月或满月的时候。

目前的物体就是马尼突吗？巨大而又光辉的躯体，四周飞舞着萤烛般的病毒生命体，完全不是概念中的恶魔形象。尼米莎尝试着与其沟通，却发现此时还有异物在场。

"异物"是"PARADIGM X"的缔造者门仓。他站在马尼突顶部，拼命吸收载有人类灵魂的胞子，并且由于他的存在，阻碍了尼米莎与马尼突的联系。

最终战开始，目标就是门仓。门仓较有威胁的攻击是"异形胞子飞弹"和"极光大破斩"。最终战有两种打法。正统打法与其对决，一定要有会辅助魔法的仲魔。名称中有"**カジャ**"字样的则是辅助魔法，全员攻击力上升、魔法威力上升与防御力上升是一定要有的，若再加上命中力上升和敌防御力下降的话，那么这一战就会很轻松了。这种打法的关键就是要预先了解仲魔的性能。

较邪门的打法适用于主角等级较低时（笔者当时只有六十三级）。尼米莎的"尸术"（**ネクロマ**）能将战死的仲魔变为UNDEAD。不死形态的仲魔不能使用消耗HP的特技，不惧物理和魔法攻击。弱点是怕"破魔"（**ハンマ**）。另外对其使用HP回复也会导致重新死亡，好在最终BOSS是不会破魔的。因此在前排放上三个死尸后，唯一考虑的就是保护男主角了。

门仓的第二形态是与马尼突同化后为一棵象树一样的东西。除保留前面的招式外还会使用究极的冲击魔法"**セカンドザン**"，威力奇强。另外，上一战时用辅助魔法所提高的能力也全部复原。但总体来说，这种难度与上一代最终BOSS是天壤之别，也许是这个系列历代BOSS中最弱的家伙。

消灭了门仓，尼米莎了解了马尼突真正的心意，做为网络中产生的生命体，仅仅是维持自身的存在就会对人类带来危害，尽管这并非出于自身意志，只是为了有一个容身之处，但仅此就会对瞳造成无可挽

救的伤害。

两位一体的局面结束了。尼米莎回到了自己真正的家，在最后的歌声中祝福瞳的苏醒。

尾声，润之介与父亲重归于好，并为了继续探求自己未知的事物而当上了职业记者；真悟接受了家传的店面；佑一的目标则是成为樱井那样的黑客高手；瞳计划与父亲一起去美洲旅行，到那里看一看尼米莎出生的地方……

启动破关记录，余兴未尽的玩家还会得到一展身手的机会，原本不能进入的天海ベイ 11F 现在开启。里边是谜一般的"时之回廊"……如同"皇家骑士团Ⅱ"中那与破关毫无关系的"死者宫殿"一样，算是对玩家的一份赠礼吧。

最后还要说明的是，由于笔者水平有限，这个 GAME 中仍然还有一些密秘笔者没有发掘出来。这些就留给玩家们了，无论如何，意外的发现都要比按着说明得到的收获更令人欣喜吧！

战术经验谈，协助玩家踏上恶魔的合成之旅！

——初级者——

●物理攻击的分类：分为打击、斩击和铳击三种。魔物的普通攻击只能是打击。

●魔法分类：分攻击辅助回复三大类。攻击魔法又分为火系(**アギ**)、冰系(**ブフ**)、需要(**ジオ**)、冲击系(**ザン**)、万能系(**メギド**)、死系（咒杀与破魔），咒杀（**ムド**)与破魔(**ハンマ**)的主要区别在于前者多对光明属性魔物有效，后者反之（除相性中特别标出不惧即死的魔物）。

●主人公的成长值：

力　物理攻击力，与铳的破坏力无关

知　魔法命中率及破坏力

魔　魔法破坏力及 MP 上升

防　物理防御力及 HP 上升

速　一回合内行动先后、及攻击命中、回避率

运　会心一击出现率及回避率。

●恶魔简述：由于己方的召唤仲魔在战斗中不能增加经验值，因此要培养出强力的仲魔就必须不断进行合成。将中立属性的魔物会话说得（游戏中盘亦可增收暗黑属性），但中立属性的魔物实力难以负担重任，必须通过二身与三身合体来求得光明属性的魔物。合体的法则，可以在业魔殿和自己的电脑内查到，在此不重复了。合体的限制是主角必须达到与该魔物相同等级。当然与中立系魔物对话，也要遵循等级原则。



魔物的数据表内，除与人类相同的内容外，还会多出两项。另外，名字下方写有该魔物的特性，例如具有"物理攻击反弹"的魔物，就真是顽石一块，只能用魔法攻击了。

右上角那一条横座标，它表明了该魔物的能力起伏。对应于下方的是月相变化，位于座标上即能力上升，反之下降。多数魔物在满月时达到高峰，在未装备专门用于满月对话的软件以前满月时是不可与魔物对话的。

●魔物相互关系：在属性方面，极端相反的魔物不能同时召出。另外，与魔物对话时，己方队伍中若有与其不能相容的魔物，那敌方魔物就不会加入。遭遇自己 COMP 中已有的魔物时，与其对话会令你体会到友情的好处。

——中级者——

●魔物的合体：属性相差太大的魔物无法合体，而且对于高等的光明系种族必须利用三体合体。合体后的魔物能继承与其特性相符的魔法、特技。如果在业魔殿合成、继承的话，能力则会更强且不易出现事故。

造魔的合成较为特殊。造魔的能力高低纯粹取决与其合体的魔物的绝对实力，而与等级无关。在合成造魔时，可以有意识地挑选较好的特技让其继承。

●仲魔的忠诚度：今回变得十分容易，任何性格的魔物，只要将其灌醉（八角酒店有售）再发发酒疯即可。

●魔晶的变化：忠诚度满值、性格狡猾的魔物可变化为更种物品。性格愚钝者变为"传说的万马券"。

精灵：合体后使一部分魔物同种族上升一阶段。配方如下，

サラマンダー：大天使、神兽 X2

シルフ：妖魔、天使、妖鸟、魔兽 X2

ウンデイーネ：妖精、龙王、鬼女 X2

ノーム：夜魔、堕天使、妖鬼、地灵 X2

御魂：四种御魂对应不同能力。用于给仲魔增强能力。

和魂：**シルフナウンデイーネ、ウンデイーネナノーム、ウンデイーネナシルフ**

荒魂：**サラマンダナノーム、サラマンダナシルフ、サラヌンダナウンデイーネ**

幸魂：**サラマンダナシルフナノーム、ウンデイーネナシルフナノーム**

奇魂**サラマンダナウンデイーネナノーム、サラマンダナウンデイーネナシルフ**

——上级者——

●隐藏种族

珍兽：满月时含有兽族在内的合体事故。

秘神：新月时含神族在内合体事故。秘神有很强的特性能力。

威灵：新月时光明属性魔物与暗黑属性魔物合成体（必须至少有一个属性为 LAW）。

狂神：条件同上，不过时间改在满月而已。

英雄：

ジャンヌ・ダルク——LV40 以上造魔与威灵**ブラックマリア**合体

ジーク フリート——LV50 以上造魔与魔神**ルーグ**合体

サラデイン——LV60 以上造魔与威灵**アリラト**合体

猛将（满月时）：

ラリョウオウ——LV40 以上造魔与龙神**セイリュウ**

ハゲネ——LV50 以上造魔与邪龙**ファフニール**

ヨシツネ——LV60 以上造魔与威灵**ハチマン**

●合体事故的利用：合体事故除产生珍兽、秘神外，亦可产生等级高于主角的魔物，十分有用。但通常的合体事故率只有 2%。这里头有个小密秘：在恶魔交易市场（**パラダイム X** 内的王国屋）完成**ミセス・リョーコ**的依赖女神**フォルトゥナ**(LV30)，得到 INSTALL SOFT "**コペルニクス**"，将其装上，就会出现高达 94% 的事故率。笔者曾于 LV30 时出事故得到 LV44 的魔神，真是名符其实超前消费。

文：李可扬　　责编：PERFECT

快 北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

敬请特别留意：凡购以下世嘉卡3盘以上(含3盘)满300元。本店即送"超级掌中宝"型手掌机一部！！！

商品种类		单价	平邮	快邮
世嘉机及配件	原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕液晶显示，可接驳电视及副手柄，送外挂电池盒一只)	650	25	35
	台湾主版世嘉五代Ⅱ型双制式 NTSC—PAL(通卡率高兼容性极强，如在本店另购卡三盘，则该机只需付160元)	160	45	110
	台湾主版世嘉五代Ⅱ型双制式 NTSC—PAL(通卡率高兼容性极强，可玩原装 NTSC 及组装 PAL 制式卡带)	170	45	110

配件	价格	配件	价格	配件	价格	配件	价格
世嘉6键标准小手柄	10	世嘉大型双用金属摇杆	160	世嘉Ⅱ型机用射频转换器	15	超任美版双线火牛电源	60
原装日版超任手柄	45	日本原装超任格斗手柄	55	世嘉Ⅱ型机用AV线	15	以上配件邮资均为每件15元	

类别	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	恐龙兄弟2	110	阿Q连环泡(中文)	115	古代封印	64	众神遗产	69
	三国5(全中文)	174	吞食天地(全中文)	169	主题公园	45	澎湃的电风	95
	梦幻模拟战2(中文)	124	封神榜(中文)	159	沙丘魔堡Ⅱ	25	梦幻模拟战Ⅰ	68
	皇帝财宝(中文)	119	信长霸王传(中文)	124	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	39	光明十字军	65
	众神遗产(中文)	119	光明与黑暗(中文)	110	大航海时代Ⅱ	69	光之继承者	79
	水浒传(中文)	170	三国3(中文)	78	皇帝财宝	83	信长野望—霸王传	105
	三国+信长(中文)	110	大富翁(中文)	79	特殊部队357	68	A列车进行曲	42
	悟空外传(中文)	104	三国乱世群英(中文)	75	皇家血裔	82	梦幻模拟战Ⅱ	68
	大航海时代1(中文)	105	三国志2(中文)	123	新超级大战	88	太阁立志传	100
	大航海时代2(中文)	130	武将风云录(中文)	119	乱世群英+大战	88	攻击潜艇688	40
	新乞丐王子(中文)	170	太空战士(中文)	149	大海战	28	麻将恶魔塔	110
	元朝秘史	70	斩一夜叉圆舞曲	69	织田信长—全国版(中文)	64	中国象棋(中文)	88
对打格斗	超级16人街霸(40M)	114	12人街霸	34	幽游白书2	43	饿狼传说2	69
	铁拳3(新卡)	99	世界英雄	40	霸王摔交	49	龙虎拳	34
	魂之利刃(新卡)	125	真人快打完结篇	49	豪血寺一族	95	七龙珠—武勇列传	32
	真侍魂—霸王丸地狱变	59	VR战士2	49	VR战士对铁拳	34	侍魂	44
枪战射击	EX战斗机	40	空牙+雷电	43	雷电传说	25	鲛鲛鲛	18
	雷鸟战机4	27	联合大作战	25	无敌飞狼	28	大吟酿	30
	空战三合一	43	野马战机	35	雷鸟战机3	26	沙漠风暴Ⅰ	23
	沙漠风暴Ⅱ	24	沙漠风暴3	31	魂斗罗	34	生化人大战	35
	毁灭警官	33	忍无可忍	33	真实谎言	33	越空狂龙	33
	骷髅行动组	42	空牙	24	火枪英雄	34	机械战警Ⅳ	29
	F—117隐形战机	35	米格—29战机	28	超级大坦克	21	异形战士	24
动作过关	水浒风云录(32M)	133	杨家将	118	格斗四人组3(24M)	43	复仇者	34
	玩具总动员(32M)	53	蚯蚓战士Ⅱ	48	漫画英雄	32	战斧Ⅲ	24
	战斧4	25	音速索尼克Ⅳ	34	音速索尼克Ⅰ	20	音速索尼克Ⅱ	22
	音速索尼克3	27	超级忍3	25	音速索尼克5	53	鸟人战队电影版	32
	X—MEN Ⅱ	39	黑水海盗	38	七喜小子Ⅱ	40	丁丁历险记	38
	风中奇缘	53	芭比娃娃	35	美少女战士	38	阿拉丁	33
	魔界使者(24M)	36	松鼠大作战	38	永远的蝙蝠侠	35	蜡笔小新	30
	割喉岛	42	汤姆和基瑞	38	暴力克星	28	米老鼠纪念版	46
	狮子王	43	狮子王Ⅱ	38	陷井(丛林Ⅱ)	45	丛林冒险1	55
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	蝙蝠侠与罗宾	40	丛林冒险2	68
	失落的世界—侏罗纪3	54	巴洛战士2	45	侏罗纪公园	40	侏罗纪公园Ⅱ	42
体育赛车合卡	98NBA(带记忆)	59	97FIFA足球(带记忆)	42	联合职业冰球	38	实况足球2	28
	97NBA篮球(带记忆)	42	98FIFA足球(带记忆)	59	NBA争霸战	45	台球传奇	24
	J联盟足球	45	篮球飞人	32	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	98冰球	55	炮弹飞车	35	印地赛车	32	摩洛哥赛车	28
	机车王2	30	顶级赛车Ⅱ	25	F—1方程式赛车	32	疯狂飙车3	35
	VR赛车(原)	95	音速6合1	58	大混战6合1	60	摇滚赛车	38
	暴力克星4合1	58	超级名车大赛	58	桑普拉斯网球	65	雷电传说3合1	48
特价MD卡带	日落骑士	17	高尔夫球(原)	17	外星战将	17	格林纳达坦克	17
	火爆警长	17	美式足球(原)	17	热血足球	17	美式坦克	17
	小美人鱼	17	赌城	17	天使之翼	17	冲破火网	17
	闪电战机2	28	梦幻战机	28	冲锋械甲	28	武器之王	28
	太空侵略者	28	兽王记	28	太空火龙2	28	V式战机	28
	雷霆战机	28	川崎赛车	28	异形波子机	28	魔鬼弹珠台	28
	死亡大决战	28	地狱火战机	28	摔交列传	28	时空穿梭机	28
	异族大决战	28	未来赛车	28	机动劲旅	28	空中霸王	28
	越南战役	28	银河武者	28	卡达之剑	28	星际巡航舰	28
	爆破战士	28	快打拳头	28	F—Z战机	28	大尉篮球	28
	模拟驾驶	28	迅雷战机	28	劲力越野车	28	异形风暴3	28

本店所售世嘉卡带均有严格质量保证，邮寄之前均由专人负责测试，确保质量。收到卡带一周内如发现有质量问题，本店无条件为您调换。

卡带邮资：为方便玩友邮购卡带，本店特选二种邮寄方式供您选择。①保价平邮1盘6元，2盘8元，3盘10元，依次类推。②航空快件1盘15元，2盘20元，3盘25元。

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

真正超低格　欢迎货比三家　多做选择！！！

【万和游戏门诊部】专业维修各类家用游戏机及其配件，保证质量，价格低廉。欢迎玩友惠顾。

	机　种	价格	快邮	平邮
次世代机种	原装世嘉土星 32 位光盘游戏机(白色)(原装手柄 立体声 AV 线 原装电池 送 220—110 转换电源)	1230	130	50
	原装世嘉土星 32 位光盘游戏机(JVC)(原装手柄 立体声 AV 线 原装电池 送 220—110 转换电源)	1320	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(7000 型)(无震动手柄 立体声 AV 线 保修卡 送 220—110 转换电源)	1220	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(7000 型)(配原装震动手柄 立体声 AV 线 保修卡 送 220—110 转换电源)	1490	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(5502 型 PAL 制式)(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡送 220—110 转换电源)	1310	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(5501 型)(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡送 220—110 转换电源)	1380	130	50
	原装任天堂 N64 主机(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡送 220—110 转换电源)	1200	130	50
	原装邦谷 N64 光碟机(配 100 余个游戏节目 带 VCD 功能)	2480	140	70

快 机会不是总有　**凡一次购买以下 GB 合卡满 3 盘或单卡 4 盘，本店免费赠送(《96 格斗天王》或《斩红郎无双剑》GB 单卡一盘，请任选其一)**

万信原装 GAME BOY 掌上型游戏机　(附：4 节原厂电池，全中文使用说明)售价：297 元　平邮：20　快邮：40 元

万信原装 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(附：2 节原厂电池，全中文使用说明)售价：387 元　平邮：20　快邮：40 元

GB202 合 1 99 元	GB169 合 1 99 元	GB120 合 1 99 元	GB100 合 1 99 元	GB56 合 1 99 元	GB49 合 1 99 元	GB42 合 1 99 元	本栏 GB 卡因合卡数量较多版面有限，恕不一一刊登。
GB177 合 1 99 元	GB150 合 1 99 元	GB119 合 1 99 元	GB98 合 1 99 元	GB50 合 1 99 元	GB48 合 1 99 元	GB38 合 1 99 元	

GB501 96 格斗天王　幽游白书　魁男塾　成龙功夫　绝对无敌	78 元	**GB502** 恶魔城 3　黑船党之迷　三国志 3(中文版)　创世外传　沙特传说	88 元
GB503 街霸 2　七龙珠　中国功夫　恶魔城　SD 战国传说	78 元	**GB504** 98FIFA 足球　热血高校　热血硬派　冒险岛 2 代　街头赛车	88 元
GB505 98FIFA 足球　忍者龟　魂斗罗 6 代　泰山 2　鬼马精灵	88 元	**GB506** 98FIFA 足球　客星兄弟　天使老人　小叮当　蓝精灵	88 元
GB601 四驱车　疯狂赛车　街头赛车　越野摩托车　坦克大战　电单车	88 元	**GB602** 女神转生 2　美少女战士　方块　芭比娃娃　梦幻仙女　美女赛车	88 元
GB603 蜡笔小新　忍龟 3　叮当 2　轰炸超人　冒险岛 2 米老鼠 5	76 元	**GB701** 97FIFA　篮球飞人　足球狂　棒球　高尔夫　网球　世界保龄球	85 元

GB801(RPG)三国英雄(中文)　三国志(中文)　口袋妖怪 2 代　恐龙战队　太空战士　信长野望　骑士物语(该卡电池记忆)	120 元
GB802(RPG)玛莉 6 代　四驱车 2 代　三国志(中文)　女神转生　太空战士　信长野望　超级大战　隐忍者(该卡电池记忆)	115 元
GB803 96 格斗天王　虎鸽　忍者龙剑传　玛莉兄弟　碎石战士　南北拳　大坦克　俄罗斯方块　吞食天地	95 元
GB804 96 格斗天王　鬼马小精灵　轰炸超人　大冒险岛 2　屠龙部落　仓库番　玛莉医生　玛莉砖块	85 元
GB805 96 格斗天王　热血高校　热血硬派　热血足球　温布尔顿网球赛　美式台球　玛莉医生　大海战	80 元
GB806 超级街霸 2　魂斗罗 2 代　泡泡龙　小叮当 2　智慧方块　超级坦克　超级麻将　仓库番 2	80 元
GB807(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志(中文版)　96 格斗天王　恶魔城 3　创世纪外传　骑士物语　太空战士　沙特传说(该卡电池记忆)	145 元
GB808(RPG)吞食天地 3(中文版)鸡蛋仔俱乐部 2 代　疯狂赛车　黑船党之迷　信长野望　第一次机器人大战　超级大战　勇者历险记	145 元
GB901 96 格斗天王　洛克人 1　洛克人 2　洛克人 5　N64 玛莉　玛莉兄弟　水管玛莉　玛莉医生	105 元
GB1001 三国英雄(中文版)　96 格斗天王　鬼太郎　大富翁　疯狂赛车　创世纪外传　役满　玛莉医生　滚动方块　米老鼠世界	125 元
GB1002 口袋妖怪　恐龙蛋　疯狂赛车　侦探柯南　太空战士 3　信长野望　鬼马小精灵　米老鼠世界　玛莉医生　五子棋大师	115 元
GB1003 97FIFA 足球　96NBA　篮球　排球联赛　冰上曲棍球　热血高校　美式足球　世界杯足球　花式撞球　乒乓球　高尔夫球	95 元
GB1004 吞食天地 3(中文版)四驱车小子 2　三国志中文版　女神转生　隐忍传说　太空战士　虎鸽 2　超级玛莉兄弟　玛莉医生　滚动方块	135 元
GB1005 卡比之星 2　新大富翁　赌城拉斯维加斯　虎鸽 2　紫禁城　扑克小子　锄大 D　麻将学园　围棋天地　俄罗斯方块	95 元

以上均为 GB 合卡，编号表示合卡种类 例如：GB808 代表该卡为 8 合 1 卡，GB1002 代表该卡为 10 合 1 卡，以此类推。为方便外埠玩友邮购，汇款时只写所需卡带编号即可。

GB 单卡游戏

特别推荐：GB 单卡—吞食天地 3(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—口袋魔鬼 2　随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—三国英雄传(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—第二次机器人大战(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—口袋魔鬼(全中文版)随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—98FIFA 足球　随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—牧场物语　随卡附送原包装及原装说明书　可双人连机对战	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—口袋恋爱　随卡附送原包装及原装说明书	(电池记忆)	售价：76 元
特别推荐：GB 单卡—RB 饿狼传说特别版　随卡附送原包装及原装说明书　可双人连机对战		售价：56 元

口袋妖怪	45	四驱车 2 代	45	96 格斗天王	45	96NBA 篮球	45	↑以上刊登所有 GB 卡带，不论单卡合卡，均配有原装彩色大包装盒，单卡另配有说明书，邮寄均为航空快件 1 卡 10 元，2 卡 15 元，以此类推。
鸡蛋仔俱乐部	45	恐龙世界	55	鬼太郎	50	斩红郎无双剑	38	
月影村怪物	45	超级大战 2	55	疯狂赛车	55	地下游园杀人事件	55	
米莲机器人	65	新超级玛莉 6	55	97FIAFA 足球	45	三国志中文版	45	

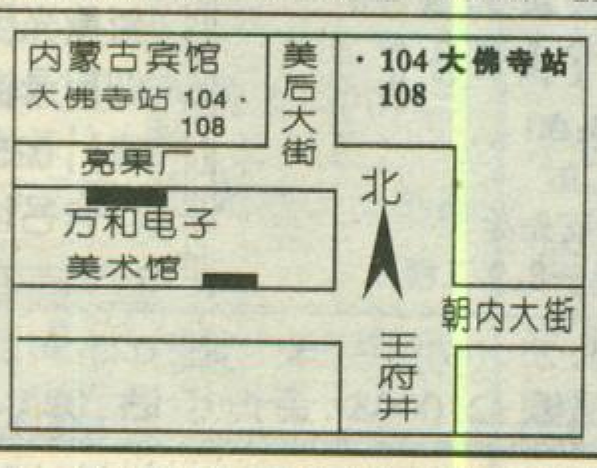
次世代配件

以下为各类次世代主机配件，因种类相近请您在邮购时务必写清全称，以免发错，耽误您的宝贵时间。

种类	价格	邮资	种类	价格	邮资	种类	价格	邮资
原装土星大摇杆	248	45	原装 PS 格斗手柄	88	12	索尼 PS 专用大型摇杆	123	30
原装土星方向盘	360	45	索尼 PS 组装手柄	24	12	组装世嘉机用电源	28	免
土星 PS 双用震动光枪	230	25	索尼 PS 专用制转 NTSC—PAL	55	15	原装世嘉机用电源	50	免
原装 PS 遥控手柄(2 支装)	175	25	土星专用制转 NTSC—PAL	55	15	次世代机通用 220—110 转换电源	48	免
原装土星 VCD 电影卡(新 2.0)	598	25	索尼 PS 专用标准记忆卡	55	15	土星专用记忆卡(大容量 8M)	75	15
原装 PS　VCD 电影卡	618	35	原装索尼 PS 震动手柄	210	20	原装 PS 飞行摇杆	165	30

面向全国各地同行业朋友开展批发业务，提供优质、低价的各类电玩产品，确保质量及完善的售后服务，欢迎来人来电联系合作！

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至：北京东四邮局 630 信箱

收款人：闫志刚　　邮编：100010

查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件)：北京美术馆后街亮果厂 6 号

原咨询电话：(010) 64073697 因电信部门更换号码暂时取消，对由此给您造成的不便，深表歉意。

★以上价格均为外埠玩友邮购价，北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价，谢谢。



天津万诚游戏专卖店

耳听为虚,眼见为实,纵许万般承诺,不如诚意相邀,万诚游戏真心感谢各方玩友对我们的厚爱和支持!!

原装索尼 7000 型(不配震动手柄)	送电源	价格:1290 元
原装索尼 7000 型(配震动手柄)	送电源	价格:1520 元
原装索尼 5001 型(配原版盘)	送电源	价格:1390 元
原装世嘉 MD 彩色 16 位手掌机(送一卡)		价格:660 元
原装世嘉土星机(白)原装 JVC 光头	送电源	价格:1280 元
原装 JVC 土星机 原装 JVC 光头	送电源	价格:1320 元
台湾主板世嘉五代双制式 II 型机 NTSC—PAL		价格:180 元
原装世嘉 GG 彩色手持机(送原装电源)		价格:650 元

原装 GB 手掌机(送 4 节原装电池)售:298 元 邮资:20 元 原装 GB 超薄手掌机(送 2 节原装电池)售:395 元 邮资 20 元

GB1005 卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 锄大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	95 元
GB1004 吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 2 玛莉医生 滚动方块	135 元
GB1003 97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	95 元
GB1002 口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	115 元
GB1001 三国英雄(中文版) 96 格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	125 元
GB808 (RPG)吞食天地 3(中文版) 鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	145 元
GB807 (RPG)吞食天地 3(中文版) 三国志中文版 96 格斗天王 恶魔城 3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说	145 元
GB802 (RPG)玛莉六代 四驱车 2 三国志中文版 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者	115 元
GB801 (RPG)三国英雄(中文) 三国志中文 口袋妖怪 2 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语	120 元

68*1 拳皇 96 篮球飞人 幽白 4 洛克人 3 蜡笔小新…	79 元	GB501 96 拳皇 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	78 元
150*1 玛莉 4 97FIFA 足球 恐龙战队 明星篮球 蜡笔小新…	79 元	GB502 恶魔城 3 黑船党 三国志(中) 创世外传 沙特传说	88 元
63*1 大金刚 2 第二次机器人 玛莉 4 幽白 蜡笔小新…	79 元	GB503 街霸 2 七龙珠 中国功夫 恶魔城 SD 战国传说	78 元
42*1 拳皇 96 97FIFA 足球 时空枪手 米老鼠世界…	79 元	GB504 98FIFA 足球 热血高校 热血硬派 冒险岛 2 街头赛车	88 元
142*1 拳皇 96 第二次机器人 机器猫 幽游白书…	79 元	GB505 98FIFA 足球 忍者龟 魂斗罗 6 泰山 2 鬼马小精灵	88 元
177*1 拳皇 96 龙珠 2 幽游白书 洛克人 疾风少年…	79 元	GB506 98FIFA 足球 客星兄弟 天师老人 小叮当 蓝精灵	88 元
133*1 拳皇 96 大金刚 2 第二次机器人 第一次机器人…	79 元	GB601 四驱车 疯狂赛车 街头赛车 摩托车 电单车 大坦克	88 元
168*1 拳皇 96 幽游白书 1 2 3 4 97FIFA 足球…	79 元	GB602 女神转生 2 美少女 方块 芭比 美女赛车 梦幻仙女	88 元
112*1 大金刚 蜡笔小新 幽白 疾风少年 世界杯足球…	79 元	GB701 97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 高尔夫 网球 保龄球	86 元

以上均为 GB 合卡,编号表示合卡种类,例如:GB503 代表该卡为 5 合 1 卡,以此类推,为方便外埠玩友邮购,汇款时只写所需卡带编号即可。
邮寄均为航空快件,邮资为 1 卡 10 元,2 卡 15 元,3 卡 20 元以此类推。

本店另有众多各类主机软件及配件,因版面所限恕不一一列登,欢迎各地玩友来信索取免费资料

联系(汇款)地址:天津市南开区鞍山西道龙井里 8 号楼 330 增 14 联系(收款人):陈光 电话:(022)27375476 邮编:300193

南京兴达游戏机专卖店

连锁店

南京兴达以华东地区特优价零售,批发土星、PS 等次世代游戏机及软件和配件,并压缩广告费,让广大电玩得到更多的实惠。南京兴达是您永远不会错的选择。

游戏机报价

日本世嘉土星(原装手柄、AV 线、可直读 IC、电池 + 中文说明书 + 保修卡)	1100 元
日本索尼 PS 机(原装手柄 .AV 线、电源线,可直读 IC、原装碟 + 保修卡)	1300 元
原装博士 7 代 32M 磁碟机 + 美版(N 制) + 双原装手柄 + 双电源	1700 元
原装博士 7 代专用光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1200 元
原装任天堂 N64 位机(原装手柄、电源盒、AV 线、原装卡一盘、记忆卡等)	1500 元
N64 光碟机(128 兆内存、内置 VCD 功能、117 个节目光碟 + 电源 + AV 线等)	2650 元
进口世家 II 型机(双手柄、AV 线、电源、制转盒、赠卡一盘)	250 元
16 位原装世嘉彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机)	650 元
迷你型超薄 GB 手掌机(须购卡)	400 元
任天堂 GB 普通手掌机 + 说明书保修卡 + 原装电池肆节	320 元
PS7000 型(带振动手柄 + AV 线 + 电源线 + 可直读 IC + 原装碟 + 保修卡)	1450 元

▲注:以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制,可能会和当时售价有出入,以电询为准。

兴达店:9:00—20:00
南京市夫子庙瞻园路,来燕桥 2 号亭
电话:025—2248772 范女士

世家店:9:00—19:00
南京市中央门韶山路 104——25 号
(南京商厦旁,向东 50 米,不过铁道)
电话:025—5612618 陈先生 徐小姐

洪武店敬告:
因拆迁本店将搬至中央路 30 号—8
欢迎新老顾客惠顾,望互相转告

兴达鼓楼店 9:00—20:00
南京中央路 30 号—8、9
电话:025—3605005、范先生
维修总部:中央路 30 号—8、9 二楼

★新到日本新动画 VCD"新世纪"13CD、"DNA"、"樱花大战"二代、"小倩"系列及土星、PS 几百种新款光碟和游戏,保证低价,5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。电话:025—5612618(传真),025—3605005(传真),为了提高速度请写好回信名址,贴足邮票即寄。

邮购一部:南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉 邮编:210001 查询电话:025-5612618(传真) 批发:陈先生
邮购二部:南京市中央路 30 号—8 浦国华〈收〉 邮编:210008 查询电话:025 - 3605005(传真) 批发:范先生

NEW WORLD

南京新世界

电子电器批发中心

☆日本世嘉土星机及配件、软件在江苏、安徽地区总代理

☆诚征江苏、安徽各地市代理商以及特许加盟店

世嘉五代Ⅱ型(双手柄+电源+转换台+需购卡)	170元	任天堂 GB 手掌机(原装电池肆节+需购卡)	300元
原装世嘉土星(原手柄+AV+电源线+直读+电池+原版碟)	1080元	豪华超薄 GB 机(原装电池两节+需购卡)	390元
原装索尼 PS 机(原手柄+AV+电源线+直读+原版碟)	1300元	16位世嘉彩屏掌机(需购卡)	650元
原装任天堂 64(原手柄+电源盒+送卡一合)	1280元	N64 光碟机(128 兆内存+VCD 功能+117 节目光碟+AV)	2500元

土星组装手柄	30元	土星制转	60元	索尼组装手柄	30元	索尼对战线	35元
土星原装手柄	80元	土星 1M 加速卡	30元	索尼原装手柄	80元	索尼光驱(光头)	180元
土星原记忆卡	130元	土星 4M 加速卡(全兼容)	120元	索尼原记忆卡	60元	索尼电影卡(VCD)	680元
土星枪(原)	80元	土星 4 合 1 金卡(送原版碟)	120元	索尼枪	70元	GB 放大镜、对打线	20元
土星电影卡(VCD)	580元	土星光驱(光头)	180元	索尼、土星双用枪	90元	GB 摇杆、电源、皮套	15元

本中心专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机、光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台的新游戏机、卡、配件、软件。周边齐全，大量批发，价格特优，同时重服务，讲信誉。为进一步扩展销售网络，现向各地市征求代理商以及特许加盟店，提供良机，保证货源，统一广告宣传计划及店铺形象管理，有意者请速与本中心联系。

南京新世界电子电器批发中心：南京中央门金桥市场东三楼 734 包间电话(传真)：025—5613838－2277 联系人：卫先生
南京新世界游戏机贸易批发行：南京中山东路 113 号 电话(传真)：025—4545355 联系人：李小姐
南京新世界游戏专营店：南京中央路 30 号－5 电话(传真)：025—3603814 联系人：高小姐
南京新世界游戏机专卖店：南京建康路 185 号—2 电话：025—6626111—350 联系人：谢小姐
南京新世界广州经营部：广州市人民南路 186 号 3 楼 电话：020—81849114 联系人：高先生
南京新世界总部：**批发专线：(0)1391586338** 联系人：卫先生 传真电话：025—5621582 联系人：颜先生
南京新世界邮购部：南京中央路 30 号—5 邮编：210008 联系人：高云 电询：(025)3603814

鞍山益友邮购价目

二手 14 寸，28 逐行电脑彩色显示器 500 元 邮费 80 元

二手松下 29 寸彩电超平面，黑管，柱式音箱，带遥控 1800 元，邮费实收。此电视为日产原装电压 110V，N 制式，适用于音乐厅，游戏厅，影视厅营业，有 3 组 AV 输入、2 组 S 端子输入，BS 卫星接收功能，AV，S 端子输出各 2 组；

SFC 所有节目碟(5 张)280 元 邮费 20 元

SFC 磁盘 50 张起 2.2 元 (慢件)邮费 10 元。

原装光头大全：(电脑光驱，CD 随身听，VCD 机游戏机等光头)。邮费 20 元/个。

SS 机专用 JVC 光头	190 元	SS 机专用三洋光头	190 元
PS 机专用短线光头	210 元	PS 专用长线光头	240 元
3DO 专用光头	180 元	SNK 专用光头	320 元
SFC 光盘机专用光头	280 元	爱多 VCD 专用光头	320 元
蚬华 VCD 专用光头	320 元	飞利浦 VCD 专用	290 元
桑尼 VCD 专用光头	290 元	先科 VCD 专用光头	290 元
富丽 VCD 专用光头	180 元	三洋 VCD 专用光头	180 元
夏浦 VCD 专用光头	195 元	索尼 VCD 专用光头	240 元
拉索尼克 VCD 专用光头	260 元	JVC VCD 专用光头	290 元
星牌 VCD 专用光头	290 元	健伍 VCD 专用光头	240 元

爱华、索尼、健伍、三洋随身听 CD 机专用光头各 210 元

电脑光驱专用光头 8 速以下各 120 元，10 速以上各 180 元

备有进口国产电脑光驱，CD 机，随身听 CD 机，VCD 影碟机 30 多个品牌 100 多个品种专用光头

因版面有限未能详列请电询。

购 FC 文字卡(见 3 期免邮费)次世代零配件(见 4 期免邮费)MD 卡 16 元起 20 元以下卡 50 多种，GB 单卡，合卡几十种，38 元起，9 合 1，10 合 1 全文字卡仅售 120 元，免费索目付写清地址贴好邮资的回邮信封即可。

地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号 收款人：王恩超
电话/传真：0412－6411210 邮编：114033



沈阳电精游戏专卖店

电玩族的家

实在的承诺：主机保修—啊！好放心

真正的实惠：价位好低—囊中羞涩的您，不再摇头

值得信赖：真诚＋实力＋好的售后服务

我们"家"里一应俱全：

各种次世代：土星、索尼、N64、超任

各种手掌机：GG、GB

各种机器的周边配件、光盘、卡带

请大家注意：

※为二手机器提供周转服务(各种类型)请来电咨询

※自制街机大手台(双人用)辅助您"叱咤风云"

※各种大小挂画、布画、好大！好长！您的偶像可与您一齐手挽手！

※为外地批零朋友提供邮购，发货服务到位

恭候各批零的客户"回家"

聪明人的选择：永远是"电精"信，好！

回家·回家·回家·回家·回家·回家·回家·回家·回家

店址：沈阳市黄河南大街 47 号(省供销社正对面)
☎：024—86250074 1399884609
联系人：高先生 邮编：110031

广告

南京

白下电子电器公司
新创世纪游戏机批发中心
新创世纪游戏机专营商店

五月特价 隆重推出:SS 土星机 880 元 PS 索尼机:1300 元

N64 位机:1280 元 GB 手掌机:300 元 世嘉Ⅱ型机:160 元

展销: 各类次世代周边产品电玩:"新、奇、怪"

特别推出: 真正屏幕全功能彩显,人工智能图文识别系统

次世代华宇光碟电脑板,可配套光碟机发售,

价格低,质量优于同类产品,欢迎垂询。

专业服务: 维修各类游戏机,速度快,收费低。

诚邀广大玩家前来本店切磋武技,提供日本原装街机双人大棍制台、PS 格斗大手制台试技。

批发热线:01391583715 陈先生

地址:南京湖南路 12—8 号

电话:025—3317358 传真:025—6638795

邮编:210009 联系人:张其林 手机:025—9610065

奔腾电子



不必东奔西走

* 批发零售 SS、PS、N64 各档次 SFC、MD 及 GG、GB、16 位彩色掌机。

* 各种游戏软件

* 游戏配件大全

* 专业维修 SS、PS

* 二手货市场,外地邮购。

"街皇"
黑龙江总代理

街皇三代
街机板跨时代产品

一年包换!

诚征省内经销商!

奔腾样样都有

地址:哈尔滨市南岗区
人和街 97 号
"奔腾电子经销部"
邮编:150001
电话:(0451)2619605
传真:(0451)2665616
联系人:赵鸿鹏 赵平胜



来自南方的消息

"超童电玩业"开业酬宾

☆1998 年 6 月 1 日至 6 月 30 日各种 32 位主机以成本价发售☆

在众多的电玩业同行中,"超童电玩业"将以新的面貌、新的思想、新的经营风格,脱颖而出。展现在各位同仁面前的是一家实力雄厚,产品质量优良的电玩业公司。

"超童电玩业"得到了多家台湾电玩生产厂家产品的全力支持!

"超童"将尽力为广大经销商和电玩迷提供质量保证的产品、合理的价格以及良好的售后服务等。

"超童"主要从事各种 32 位以上游戏机及其周边配件的开发、生产、批发、零售及邮购业务。

欢迎各地经销商来人来电咨询产品明细及价格。也欢迎电玩迷来函索取邮购价目表(请汇 5 元资料费及邮费)。

****

销售部地址:广州市西堤二马路 16 号(文化公园正门对面)
中百电子城 10 号铺"超童电玩业"

联系人:孙先生 陈小姐

电话:(020)81091576 01393000977 传真:(020)81091576

BP:(020)87767766-98726 邮编:510130

小天天主持的高打乐园

霸王塾

殉哭杀来了！！

广东番禺　必胜无赖 DAN

说 CAPCOM(以下一律称之为 CAP)和 SNK 为 2D 格斗厂商中的“两大头目”，相信无人反对，但在我国要论到“受冷落程度”，似乎 SNK 却总是“败于”CAP，在下颇感心痛……

因为格斗游戏的元祖“街霸”始终出自 CAP。虽然隆、肯等人物多少有点使人觉得落伍，但他们骨子里所散发出的独特内涵却足以使之历久不衰。回看现今各种形形式式数之不尽的格斗人物其实也只是在不断地重复着这一点点气质而已。但再看 SNK 的“开山鼻祖”——“饿狼”却只是一个抄得“光怪陆离”的早产作品，形式上的抄袭已无庸致疑，且连攻击方式也抄得那么明白。不同的只是这只为抢饭吃而生的“饿狼”那些怪得骇人听闻的招式。如 TERRY 有那么好的力气一拳打在地上发出“飞行”道具，为何不干脆打在对方身上呢？不怕手痛吗？还有他的对空技，做出那样的动作已经很是惊人了！更别说用它来打跌对手……至于某个出招前必做的“大”字动作大概是在提醒对方“小心”吧——如此君子行为也真难怪 TERRY 那么受欢迎了。就连“无影滑板顶心肘”的 ANDY 和“某旋风”的 JOE 也要靠边站。TERRY 的红白兰仔裤服 LOOK 简直比得上 AMERICA 的超人有余！奇怪的是为何把“饿”的主角设定为“外国人”？这大概是为了摆脱阿隆的影子而产生的副作用吧？……

但，当然，SNK 的优点还是有很多的。作为 CAP 的头号死敌(天语：此语最不恰当)SNK 确有很多创新的地方，如连续技、超必杀、乱舞技、前后冲、闪避、挑衅、储气甚至组队！但中段技、反击技、大小跳跃、空中连续技、追打技、阻碍、双人超杀，还有把储气从被动变为主动，把 KO 原因分类，精确的判定等等却都是 CAP 所创。其实也该多谢有 SNK 与之相争。“对战格斗”的确使“双方”功力提高不少呢！因为要战胜实力强劲的对手 SNK 不容易。好比如是 SNK 的格斗力度感非常强劲，招式精奇辛辣，形式华丽多变，人物鲜明等等，都是 CAP 无法取代的。“KOF”系列中草雉和八神带出崭新的幽皮且高贵的格调，有别于以往的人使这得到空前的成功。从他们受欢迎得让人眼红的程度便可知道了。事实上在下之所以爱上打机这玩意也是因为跟“侍魂”邂逅之故。的确“侍魂”是 2D 格斗的另一始祖！有形有格还有独特创新，绝非三言两语可述……反正是使我爱得要死！

但身为中华儿女的在下对于 SNK 在游戏中屡屡更改、删除我国人物的作法就实在太看不过眼了！在“饿”、“龙虎”、“世界英雄”、“侍”、“风云”、“KOF”中便能引证这点了。相比之，CAP 旗下的中国人物虽并不多，只有春丽，李小龙、LEI－LEI、元、YUN 和 YANG，且与 SNK 一样都只能作为一些“段章取义作作加加”的配角而已。但起码还算美观，不像 SNK 总把那般品味的形象全都加在我们头上。

面对奇招百出的 SNK，CAP 当然不能默守成规坐以待毙了。谁说？于是空前绝后精彩(个人认为)的“魔鬼怪婴”的涅盘——“魔域猎人”与以往强调“真实”的格斗完全不同。“魔”所带出的是虚幻迷弥、色彩缤纷、千变万化的唯美“恶魔”。各具特色的“人”物都统一在这主题之上(天语：建议恶魔迷观看 OVA。沉重、压抑的世界观不逊铁甲飞龙 2)无论是主角(高贵的吸血男爵、性感的蝙蝠尤物)还是配角(调皮可爱的小野猫、帅猛的系着布腰带的人狼、棉花糖般的雪人等等)都充满独特的魅力！都是那么可爱！！连丑角(浑身是摇滚不死精神的玩“BEND”的澳洲丧尸、裹满弹簧布的法老等)也不例外。当然还有两大“软硬”BOSS 了！单说“人”物设计已堪称是 2D 格斗之冠了！再有版头设计，特别是选人画面也独具匠心。游戏性上，虽然使用的都是拳脚键，但角色攻击的方式却是运用上身体的任何部位、穿着的衣服、任何姿势甚至是变身后作出攻击！！！等等。真是“妖”气逼人“魔”力四射且极为趣致(但有多少人知道这种“攻击”背后的制作人要花费多少心血呢)！后发制人的飞行道具(天语：可是 PHOBOS 的么？)，空中多段攻击和“人人有份”的指令投，强化后的 ES 必杀和多种 EX 超杀的设计使游戏如行云流水让人觉得赏心悦目，还把格斗游戏特有的副作用(暴力感)减至最低——甚至变成了轻松搞笑。(从角色受到攻击时、被打跌时、被追打时，还有“死光斩”、“雪球攻击”、“地狱恶灵杀”、“王家的制裁”等等可以看出)(天语：不妨再看看土星版的最高移植作“恶魔 3 加”)。



感谢郑州朱卫强同学的主持人插图。

只可惜“另类”和不强调暴力反而成了“魔”的死穴。得不到本地玩“家”的共鸣，唉！还是“心太软”的人才喜欢啊！

幸好近年来“希曼对街霸”、“美国漫画英雄”、“某某对某某”都为 CAP 取回不少公道。就连一向被我视作“笨瓜”的 MARVEL SUPER HEROES 在 CAP 的粉饰之下竟有了前所未有的升华，也把我迷住了。但力度感不强，超必淡化，画面人物质感单薄等都是 CAP 的疚病。却不知何时才会学“乖”。特别是街霸 3，除了高密度的画面和“阻碍”的引入使战术大大提高作为卖点之外，以“写实”为基调的设定，使招式变得普通之味，加之超必被强行扼制到只能选一种(这最使我莫名其妙！！！)。简直是史无前例的文化大倒退……黯淡地让人失望……

虽然街霸 3 让我伤心(天语：伤心不必要)，但还是有开心的事发生。正当 SNK 要推出“3D 侍”而不断“廿文廿武”之时，“私立 JUSTICE 学院”却已平地一声雷响彻四方了！

或者以上的文字会过于主观偏击，但对于无数臣服在“KOF”天威之下的玩家来说，在下的意见大概也可以作为小小的“动平衡”吧……(天最后一语：DAN，画我已转交，另外你新画的恶魔和 VF 也收到了。SNK 拥护者战斗力极强，招式破坏力也很大，你要小心……)

SNK 拥护者的文章业已准备 OK！➡

有必要深入讨论令玩家着迷的格斗敏感话题

走在机铺附近，听到一些震撼声音(噢根…泡鹅蛋…我乐意…)！走进机铺，哇！97拳皇！哇哇！我高高兴兴地跑到机台前开始PLAY。好爽呀……哗！(口水声)，真不愧为SNK力作！460M！

可是，在饱览美丽图案后，不禁对SNK的克招的平衡感感到遗憾！WHY？我终于知道SNK为什么只能是准格斗王了，看看侍魂、饿狼就知道了。

几乎SNK每一位角色都有一两种赖招，使初玩者被“高手”活活玩死，几乎没有新手敢挑战、敢比招。弱者愈弱而强者愈强！想当年，街霸刚出世时，我——一个从来没玩过的人出于好奇，与人决斗，在不知道招的情况下，将人打败(只是第一局)。自尊心、虚荣心强烈地得到了满足！(记忆犹新)

可现在的游戏(指格斗)越来越注重色彩、图画、音乐、出场人数、招式繁多，而忘却了最重要的一项——克招性(绕了一大圈)！(作者从成都发来信件，属名“新人类”　级别：弓箭手　HP:300，文章题目叫作“杂文”)

SNK的阴谋与CAPCOM的我行我素

霸王塾

天语/“天尊”被本人“乱用”而令您心烦？SNK高打大概早已作好给小天天来个“千八百式”的准备了吧？小天天迅即启动瞬狱杀……看来不但次世代要分派，格斗也要分派才行。前期“格斗测试”提及FTG既是艺术又是技术，SNK和CAP在这上面的表达是完全不同的(堪称“背道而驰”)。各自拥趸的看法当然区别很大。下文由哈市张禹读者撰写。

面对不可一世的CAPCOM及其下街头霸王们(又一群梁山好汉)，也曾经有一些公司推出过他们自己制作的格斗力作，但都没有能够抵挡住肯的“升龙裂破”及隆的“真空波动拳”，并非这些公司制作的不好，而是CAP的格斗作的太好了，游戏中的紧张与爽快早已在一代玩家的心目中烙下了深刻的印记。在当时街机仔的心目中，没有哪个游戏能够取代它的位置，直到有一天……



直到有一天，我在机厅中发现，许多人围在一台业务用机面前，相互无语，久久不肯离去，而不远的“超级街霸ⅡX”已无人驻足观赏了，我怀着好奇心凑上前去定睛一看，那鲜艳的色彩，极富个性化的人物形象以及动作十分夸张霸道的超杀和十分陌生的操作系统，都给我留下了深刻的印象。那便是SNK现今的巅峰系列作、“格斗王”之二——95。

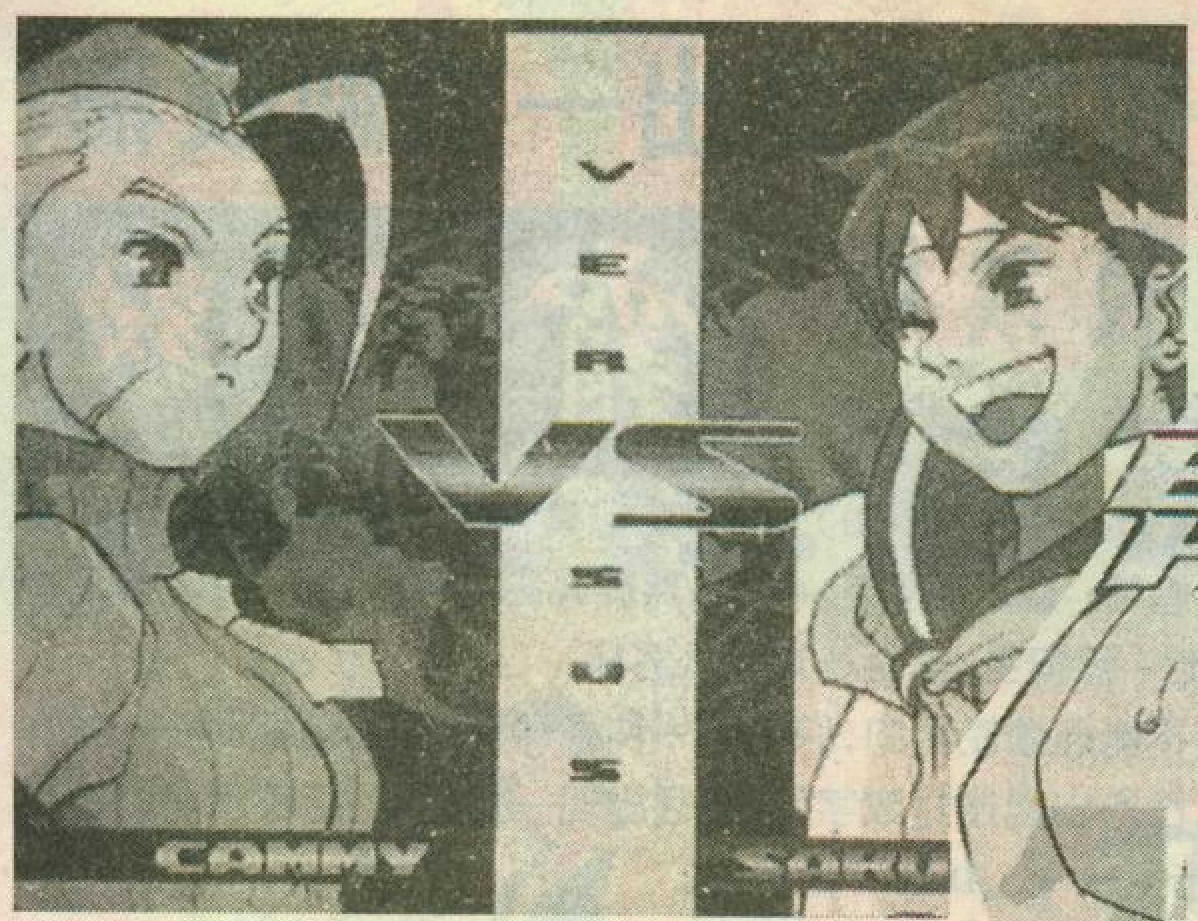
SNK可谓业界一大怪杰(据说社内有剖腹自杀的规定)，在2D格斗阵营中，虽可与CAP平起平坐，甚至大有后来居上的气势，但这并不是一下子就得来的结果，而是慢慢总结经验教训，一点一滴地踏上2D格斗顶峰的。由于“街霸”是2D格斗的开山祖师爷，所以做起来便相对容易些，它的很多东西都已成了不成文的规矩，对游戏业来说虽是好事，但对制作公司来说，却是用之不妥，舍之不可的。比如它的飞行道具攻击↓↘→拳，对空攻击→↓↘拳等，现为典范。这就逼得SNK走上了一条前无古人，后无来者的“旁门左道”。

如果说CAP是正统格斗大师的话，那么SNK无疑是地地道道的邪派高手。他的气力槽、超杀的设定早已成了SNK的招牌卖点，并在他的KOF系列中推出以三人组队格斗的创意。就连大名鼎鼎的“VF3”，也在其最新版本中采用了这一创意。我们不难从中看出SNK在制作游戏时的良苦用心：具有多杀战线，带给玩家另类感觉的“饿狼”；首先定义气力槽并可使用超杀的“龙虎”；拥有无限爽快感，史上第一个刀剑格斗“侍魂”，及让菜鸟玩家不敢轻易上阵的终级KOF。(天语：本天师有些老糊涂了，“菜鸟”上阵难到有伤“大雅”？上面“新人类”早有定论。“寓高深于平凡，一显格斗魅力”的CAP以及SEGA，虽然被SNK和NAMCO给“后来居上(部分玩家意见)”，但说不清)

上述每一个游戏都足以让CAP头痛不止，虽然CAP推出了带有原创超杀“少年街霸2”(这是继超杀出现后又一让人瞠目结舌的发明)，但它似乎难以抵挡’96要做格斗盟主的势头。无奈天尊便仿效KOF推出“某某对某某”(哈哈！祖师爷被逼得走火入魔喽！)虽然这几款百年难见的游戏制作非常完美，但多少给人以玩票的性质，况且超人英雄们的怎么也占据不了已拥有NGO诸位大侠的玩友们的心啊！于是，在前作面世5年后的96年底，CAP终于推出了他的“街霸Ⅲ”。虽然首次引入了前冲、快退及大跳、小跳等诸多系统，但和97的36人外加5名隐藏角色的豪华阵容相比，它显得“单薄”些了，并且出场人物基本都是“新秀”，虽然已经是“第三度冲击”，但已被97光芒镇了下去。可是，也许CAP内功深厚，几达“返朴归真”之境界，推出以搞笑为主的“口袋战士”，角色大头、放弃一贯拳脚配置，加了一个S键即大威力攻击(很像“饿狼”的哟)，这就把指令简单化，对于我这样“菜鸟”级玩家，当然……



本人预言，在2000年来临之前，KOF肯定会越出越火，CAP想逐鹿中原，夺回昔日的大好河山，不是没有希望，就看他下一步怎样去做，我们且拭目以待，看他的“街霸ZERO3”怎样到来！(天最后不得不语：就像下一页介绍的那样“到来”！对于至今仍在苦练苏杜姆和小红帽的小天天来说，看到这篇文字，不禁“气泪盈眶”！萝卜白菜各有所爱我爱阿迪达斯南无阿弥托佛……怕天师偏心将有分量的投稿埋没？不会不会！)





街霸 ZERO3

●街机●日本卡普空公司●2D 对战格斗
●98 年秋推出●CPS2 基板●开发中画面



2D 对战格斗原点“街头霸王Ⅱ”，其相关作品数目众多，水平良莠不齐。而“少年街霸”系列婉如一阵和风吹过，令得该系列有所复苏。因“街霸”在世界范围内属“大佬”级游戏，其地位之尊，恐非三言两语可述。在目前游戏业界很不景气的情况下，各大知名街机厂商无一不在翻炒冷饭，而 CAP 和 SEGA 似乎首当其冲（若提及格斗创新，2D 有 SNK，3D 便是南梦宫与史氏，且大有后来居上之势）。

在本作中，值得注意的是新登场者。2 代有 18 常人，3 代则增加了 5 位，4 位是熟脸，只有 KARIN 小姐好像没听说过，看其飒爽英姿尤在嘉米之上。如果真豪真隆之类也来凑凑热闹的话，就不止……

因情报、发稿所限，本期先于黑白版中抢发。请所有玩家注意本刊今后彩页报道！游戏众生，格斗为上；平面先驱，唯我“街霸”！另据消息透露，天尊还将翻炒“街霸 4”、“恶魔对街霸”等“冷饭”（后者可是很受期待哦！那么多“某某对某某”连编者都记不清了，但“魔对霸”可不能忘）。



▲▼老前辈春丽和学生樱花的“风头”被抢！人家卡琳小姐动作怪异，手腕上似乎还有什么机关，一定不好对付……

小天王巴洛克



特工嘉米



卡琳

◀CAP 格斗贵在“动作柔和，简单自然”，但这并不代表“不硬派”。对战时就知道了。图中我们发现，“忍刺儿”用的这招，其“华丽”早在若干年前就人所共知了。

热烈庆祝高打乐园“霸王塾”的重新复出—欢迎投稿！



KOF97 连续技续篇

霸王塾

湖南湘潭第二中学　朱华明

●二阶堂红丸：跳跃超重击（空中 C + D）+ 弱雷韧拳（↓↘→A）+ 弱雷光拳（↓↘→↓↘→ + A）●罗伯特：跳跃超重击 + 强飞燕旋风脚（→↘↓↙←D）●八神庵：(在角落里)站立超重击 + 暗钩手/里百八式·八酒杯

以上这些招式一般是不能连续使用的，只有在一种条件下，即在破招时——敌方出招的同时，被己方击中，己方出现连打数字处，便会出现一排红字，这表示可以追击一次，但玛丽的跳跃超重击 + →↓↘D 则不必破招。

●二阶堂红丸：跳跃重脚 + 站立重拳 + (→ + B) + 弱雷光拳，此招中站立重拳 + (→ + B)这段是不能连续的，打电脑还可以。●八神庵：(在角落里)跳跃重脚 + 超重击 + 里百八式八酒杯 + 弱葵花 + 禁千百十一式·八稚女，这个连续技在跳跃重脚 + 超重击之间是根本不可能连续的(除非与你对决者很弱)，之后接八酒杯也需要破招。

关于山崎的无限连杀，我认为，照“浅研”中那样去连，是不妥的，好的方法应该是：→↓↘B + B + →↓↘B + B + ……。下面我将补充一些连技。

▶真七枷社

近敌←或→ + C
近敌←或→ + D
→ + B
近敌→↘↓↙←→ + A 或 C
近敌←↙↓↘→ + A 或 C
←↙↓↘→ + B 或 C
↓↙← + A 或 C(下三技为超杀)
近敌←↙↓↘→←↙↓↘→ + A 或 C
↓↘→↓↘→ + A 或 C
近敌→↘↓↙←→↘↓↙← + A 或 C

▶真克莉丝

近敌←或→ + C
近敌←或→ + D
→ + A
↓↙← + A 或 C
→↓↘ + A 或 C
近敌←↙↓↘→ + A 或 C
↓↘→ + A 或 C
★↓↘→↓↘→ + A 或 C
★↓↙←↙↓↘→ + A 或 C

▶真夏尔米

近敌←或→ + C
近敌←或→ + D
→ + B
↓↙← + A 或 C
↓↙← + B 或 D
←↙↓↘→ + ABCD 任意
跳跃中↓↘→ + B 或 D
★↓↙←↙↓↘→ + B 或 D
★↓↘→↓↘→ + A 或 C

当以包含超杀在内的连续技为最劲！

①跳跃攻击 + 普通技（+ 特殊技）(+ 必杀技) + 超杀：

●草雉京：逆向跳跃重拳 + 站立重拳 + 外式·轰斧阳（→ + B）+ 里百八式·大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A/C)

●特瑞：跳跃重拳 + 蹲下轻脚 + 蹲下轻拳 + (↘C) + 能量突击(←↙↓↘→B/D) + 能量喷泉(↓↙←↙→A/C)

●罗伯特：跳跃重拳 + 站立重拳 + 极限流连舞脚（←↙↓↘→B/D）+ 无影疾风重段脚(↓↘→↓↘→B)

●罗伯特：跳跃重脚 + 站立重拳 + 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A/C)

●金家藩：跳跃重脚 + 站立重拳 + (→A) + 凤凰脚(↓↙←↓↙←B/D)

●麻宫雅典娜：（在角落里）跳跃重拳 + 站立重拳 + 超级精神穿透（近身←↙↓↘→ C）+ 精神力反射波（→↘↓↙← B）+ 闪光水晶波(←→↘↓↙←A/C)

●镇元镇：跳跃重拳 + 站立重拳 + 轰栏炎炮(↓↘→↓↘→A/C)

●克莉丝：跳跃重拳 + 站立重拳 + (→A) + 连续滑触(↓↘→↓↘→A/C)

●变身克莉丝：跳跃重脚 + 站立重拳 + (→ A) + (←↙↓↘→ A/ C) + (↓↙←↙↓↘→A)

●变身夏尔米：逆向跳跃重拳 + (→B) + 站立重拳(↓↘→↓↘→ + A)

②跳跃攻击 + 普通技（+ 特殊技）+ 必杀技 + 必杀技

●玛丽：（在角落里）跳跃重脚 + 站立重拳 + 铁锤击（→ + A）+ 回身真落（近身←↙↓↘→A/C) + 垂直之箭(→↓↘B)

●安迪：（在角落里）跳跃重脚 + 站立重拳 + 击壁背水掌(←↙↓↘→A/C) + (→B) + 升龙拳(→↓↘A/C)

●罗伯特：跳跃重脚 + 站立重拳 + 极限流连舞脚(←↙↓↘→B/D) + 小跳的飞燕龙神脚(↓↙←D) + 站立重拳

●京：（在角落里）跳跃重脚 + 站立重脚 + 惊异玫瑰（→↓↘A/ C）+ 强龙拳踢(→↘↓↙←D)

●比利：跳跃重脚 + 蹲下重拳 + 三节棍中段打(←↙↓↘→AC) + 火炎三节棍中段打(↓↘→A/C)

●暴走八神：站立重拳 + 屑风（近身←↙↓↘→A/ C）+ 前冲重拳 + 屑风 + ……(天语：作者还列举了一些人物的对 CPU 无赖技，但版面所限，无法刊登，请读者谅解)

●请“格斗的心理”、“动作游戏随想”、“饿狼 RBS”作者速将准确地址（勿用校址)、邮编、姓名寄来。读者来稿靖注明：“格斗天书”或“霸王塾”天师收。

乱舞势力 特别版之 缱绻作品5号

听着耳畔悠扬的乐曲，尽管天气有些阴沉，心情也还不错。总是喜欢艳阳悬空的日子，夏天马上到了，但愿留在记忆中的不是那整日无尽的雨水涟涟，当然晴空万里突降甘霖的SUN-RAIN也可以嘛。这又是在说什么，不去臭拽就去侃天气，真是俗……上次的“缱绻作品4号”遭到许多朋友的指责。我哪里敢“横眉冷对千夫指”？！鉴于上次人物扮相之“恶心”（玩友语），这次就选一些不太恶心的给大家眼睛上一课。切入正题，废话少说，请看图片……

—SHADOW PHOENIX


扮得还算似模似样，不过好象舞的最大特点没……


为什么总有些胖胖妹妹要去糟塌这2位帅哥（风间火月，风间苍月）的形像呢？


来自《KOF》系列中的GOENITZ牧师的斯文版本。


这款“麻宫雅典娜”比起4期那位扮相好一些——有限。


负面安迪的样子很象武师哦，来和我决斗吧！


唐福禄老师父架式一拉还真象回事，还搭条黄色的毛巾呢！


很酷的一对仇人，八神还有只蛇呢……（大蛇？）


BOF主音吉他－摇滚女版八神庵，眼神很邪哦


草雉的样子有些真吾的影子，而八神似乎少了份邪恶，远处的罗伯特在干什么？



特報

SHINING FORCE III シナリオ2

光明力量III

剧本2·猎物是神子

SS	厂商	SEGA & SONIC	类型	S·RPG
	媒体	CD-ROM	发售日	98.4.29

心惊肉跳的新系统大公开！

大家都知道《光明力量3》是以三部曲形式推出的，自从去年12月玩过了“剧本1”之后，大家一直都盼望着“剧本2”的出现。这部作品的名字直接意思是“被盯上、被瞄准的神职少女”，我们就暂译为“猎物是神子”吧！前作的主人公是将军的儿子辛比奥斯，而本作的主人公则是帝国的第三王子梅迪昂，关于他的冒险经历，在“剧本1”之中已经有一部分被我们所知，本作中会有新的插曲发生。而且本作中有一个非常具有迫力的新系统，下面就为大家做详细的介绍。

华丽的片头动画



在广阔的洋面上，战舰在互相进行炮击！



女孩辛迪希丝手中没有枪，但凭着对自己魔力的自信而向敌人挑战



在圣地艾尔拜塞姆的神殿中悬浮着一枝神秘的神杖。

这把杖是……！？



被一群称为“血雨”的红装男子围住的梅迪昂王子。



虽然贵为王子，但还要通过冒险来磨炼自己，他的眼中充满希望。

冒险终于开始了！

大迫力的新系统

炮击战！！

请看右侧画面上的景象，这可不是什么事件的过场动画，而是真真正正的由游戏者操纵的海战场面呀！在“猎物是神子”中加入大迫力的新系统——在海上用巨大的战舰进行炮战。在广阔的洋面上，我舰正朝敌舰全速驶去，为了抢夺有利阵位，我舰官兵拼尽了全力……打开所有炮门的敌舰正高速朝我舰左舷冲来，“FIRE!”双方几乎同时开火，也几乎同时受到了不同程度的损伤。狭路相逢勇者胜！炮手的动作决定着第二次令人激动的齐射，敌舰速度放慢了，并缓缓转舵驶来，我舰着起了大火……“刀出鞘，水手上敌舰”两舰终于进入了白刃战……这并非凭空杜撰，在“剧本2”中你可以亲自去体会。



梅迪昂乘坐的西盖特号前正有敌舰全速的接近中！



敌人首先进行开炮挑衅，西盖特号受轻伤。



梅迪昂迅速命船员进入战斗状态，准备还击敌人。

迫力满点的炮击战。





我舰已抢得有利阵位，敌舰企图进行白刃战。



猛烈的炮火将炮弹向敌舰倾泻而去。

格斗之王风云录

坂崎良

兄贵的模样，最强之虎的心，极限流的高手

噢啦噢啦！！

必杀技



连打系的打出无数拳的招术，《'96》中已被取消。



组合技，类似"升龙拳"的样子，已知的对空技。



在《外传》中登场的追打专用技，打击倒地的对手。



从昔日不会飞变为会飞的飞行道具。



出招同时象是奔跑的样子。



很強哦。



在《'96》中登场的上段技，



打击系指令投，可追打浮在空中的对手。

必须防御的的突近技、



连发的威力绝大的飞行道具。



超杀乱舞系之鼻祖。



威力低，但气绝值很高，特别是MAX版。

衣装



2代登场时换上了紫色衣装。



1作登场后良的基本色。



白衣黑带，外传中的形像有些隆的影子。



客串人物，全身均为深色调子。





基本上是橙色的，衣装的外型也无变化。



数他衣服颜色的变化少。



黑良哦，但好象威力加大了。



衣服变得有些破烂，一种浪荡的感觉。

姿势



有些豪鬼的味道，显示肌肉哦。



噢啦，噢啦标准挑拔姿势，很"挑拔"。



后悔不已，捶胸顿腹。



人物档案

格斗技：极限流空手
生日：8月2日
年龄：22岁(24?)
身高：179cm
体重：68kg
出生地：日本
职业：极限流空手道场，师父
趣味：假日木工
好食之物：饼，纳豆
宝物：捡来的摩托车与父亲牧场中的马
厌恶之物：百足虫
当前目标：将父亲创造的"极限流空手"发扬光大，使之具有世界规模。

玩具总动员 之 再次心跳

～伴着青春的心曲踏上这跳跃不定的霓虹～

去年9月号及《增刊》中已有对知名游戏《心跳纪念品》周边产品的简单介绍，今年3月26日在PS及SS上同时推出的《心跳剧场2·彩之爱歌》卖得满堂红，轻而易举进入日刊“殿堂”后，“心跳”的旋风再度卷起，青春风暴滚滚而来。这次为大家介绍的电话卡即是于3月26日推出的该系列电话卡的第4弹，价格可真是不菲。去年与风马在HK时曾在专卖店前踌躇不已，就是为了那一套套的心跳卡片（我们可是代别人买的哦）……价格1枚300日元，总共117枚，哇，好多钱啊！

—SHADOW PHOENIX



上图是片桐正在绘画的情景，下面是馆林在演说，很有情趣吧。





↑9张合并成这一张华丽的舞会装集合。



→于3月19日限定发行的“金、银、铜”限定版，据说只发行5000套哦。

↓横3枚并列而成的在修学旅行中的“风景”，还有那只鹿呢！





限定版金装方案。





成套包装，上方是10枚一套的，下方则是15套的盒装。

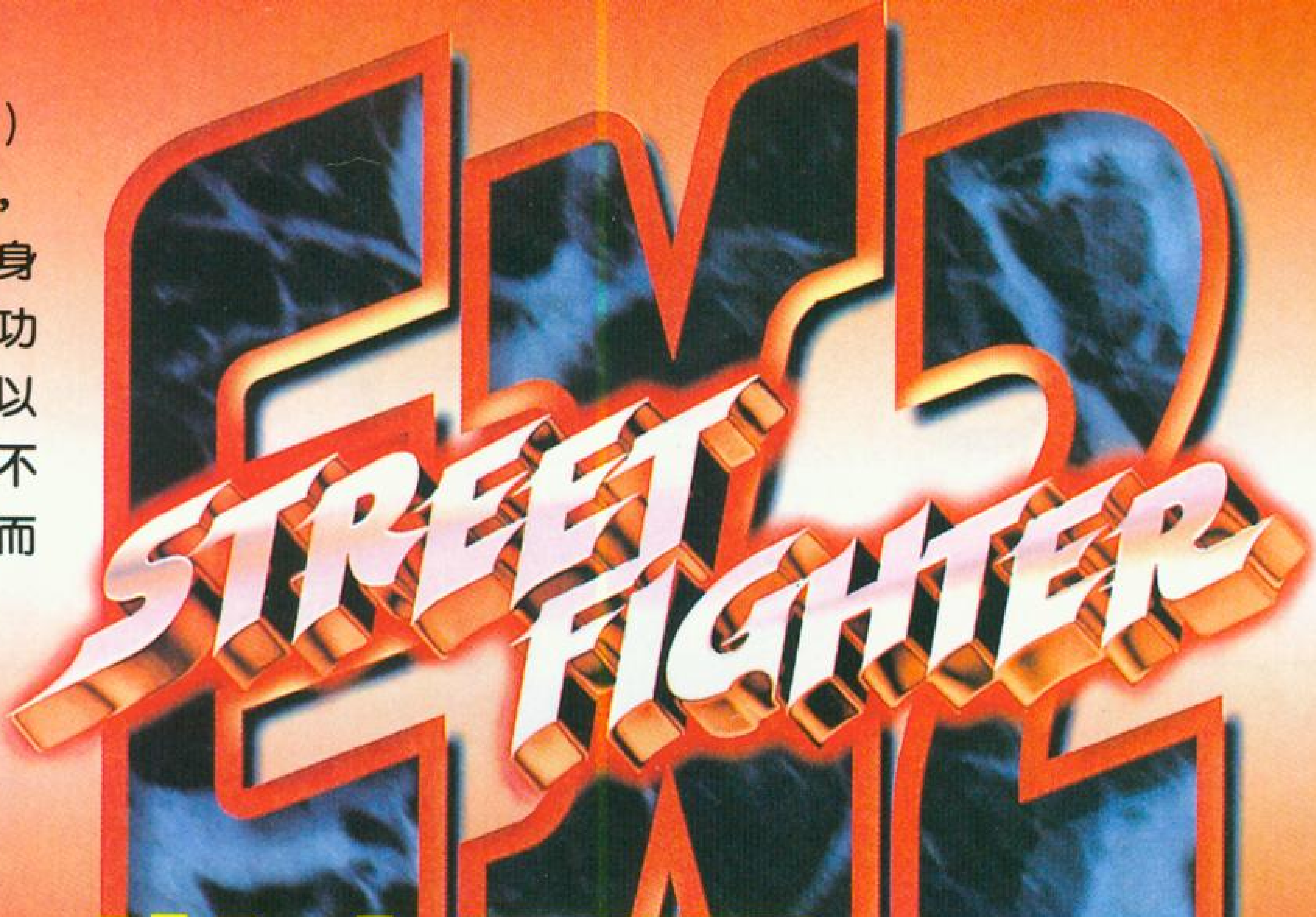




由首办老铺海洋堂出品的12位人物的模型，很生动吧！

又来了，他（她）们这群街头的霸者们，上次在街机及PS上跻身3D格斗世界获得成功了，此次再接再厉，以一种“技不惊人死不休”的精神再度跃马而来，欲再霸街头。

3D战士再战街头 传奇一族又做霸王



街头霸王EX2

ARC
厂商：CAPCOM
类型：3D-FTG
发售日：98年5月



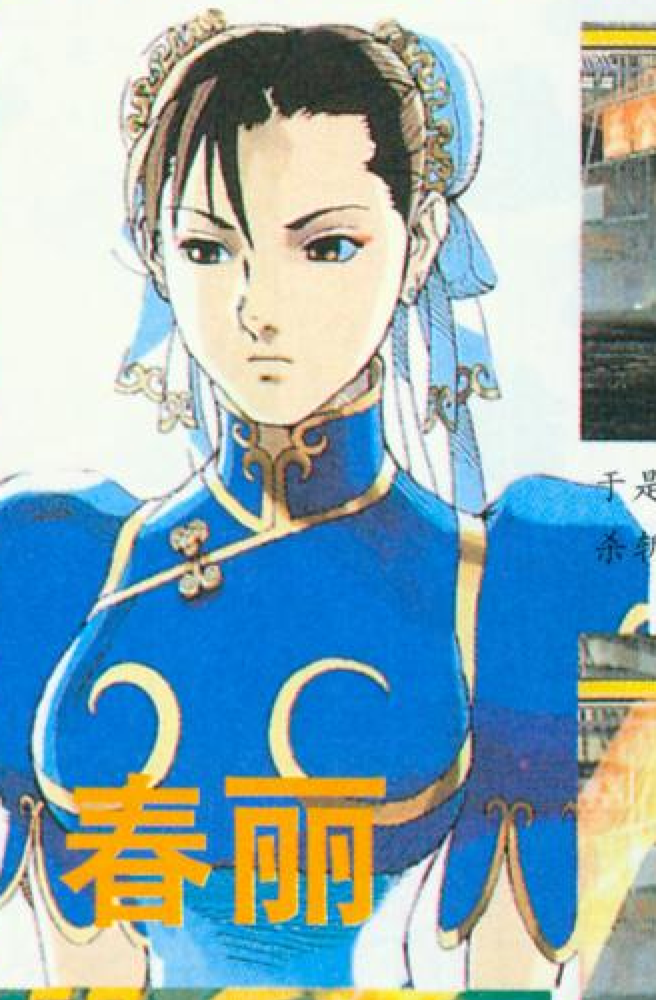
本作加入了数名新人物，除《街霸》的经典人物巴洛克（西班牙）及布兰卡（青狼）外还有红发美女夏萝及下方那位来自传说之村的继承传说的剑士疾风，他为了击倒巨蟒（大蛇？）流下了勇者的血……

不知加入了熟面孔的本作能否超越前作，再度展示霸王们的雄雄霸气呢?

战斗的真正含义究竟是什么?







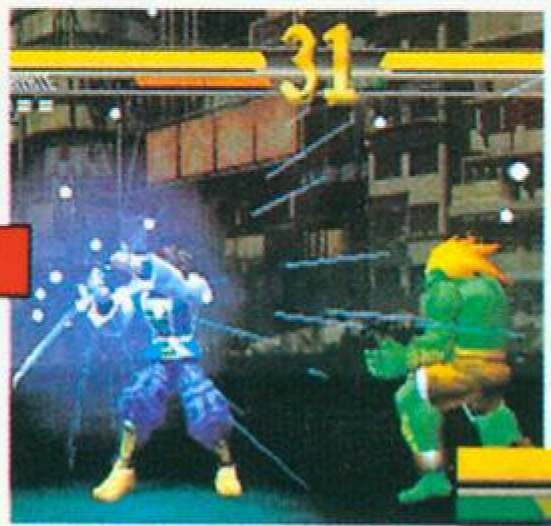




于是，硬直时间内一鼓作气叩杀斩之，真爽。

用刀攻击布兰卡，好惨，还好似乎他防住了，但…















凤凰之舞

～展翅篇～

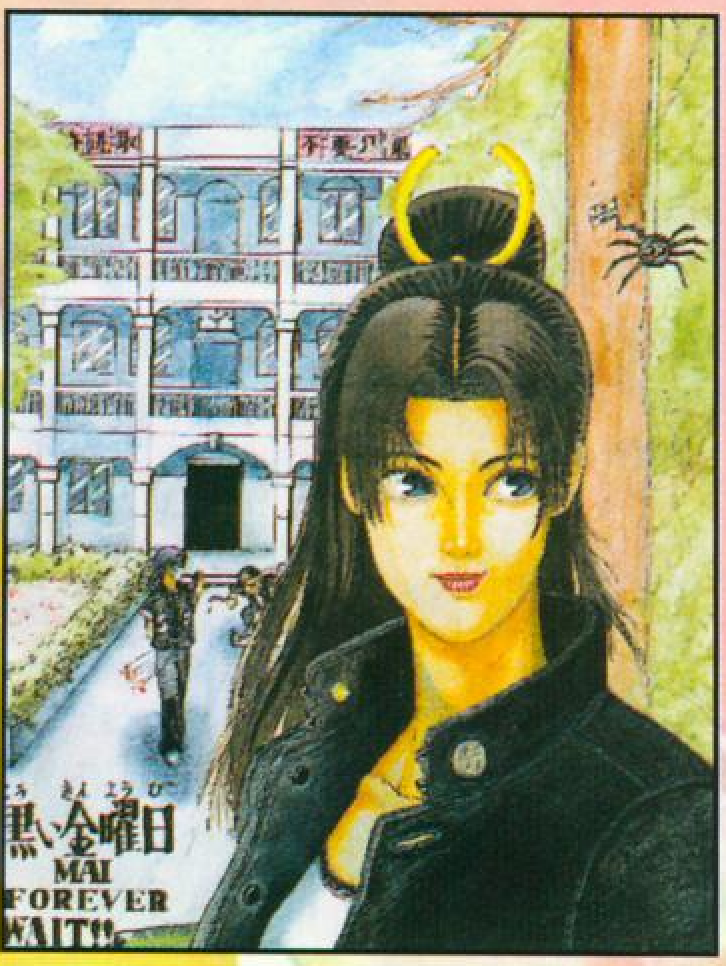
这只PHOENIX能否一飞冲天，这只PHOENIX能否让舞为之折腰，这只PHOENIX能否让大家都见到SHADOW下他的“光芒”……

天气终于又要热了，一年前是鼓舞大家的“勇敢的心”一年后的今日又有多少朋友奔赴“战场”。虽说“醉卧沙场君莫笑”，但“古来征战几人回”的传奇只属于过去，时代已不允许过多的失败，我也相信朋友们的POWER，让你们释放出隐藏已久的潜能，去勇敢地搏一次吧！

那位舞能否永远是你我的宠爱，那位舞能否引领风云变化，那位舞能否将世界的邪恶全部扫荡……

展起你的美丽双翅，迎向袭来的风雨吧！

—廊主SHADOW PHOENIX之六月火红夏风版PHOENIX HEART



《黑色星期五》 广东肇庆　陈达理

画稿变小后痛打ANDY的你与有着奸诈眼神的我已经看不太清了，而舞只好如你所说就此永远等待下去了，可怕的周末啊！舞的草雉校服版很帅啊，I Like it！



《中学时代的舞》 广东博罗　卢少敏

谁有幸能够拿到舞上学时的照片呢？那只发颤且迸出爱心的手真希望长在我的左臂上啊。舞难道上学不穿校服吗？不会这就是校服吧！



《GAME偶像集》 昆明　李卓

颇有狐狸风姿的舞坐在这早期机台前思索什么呢？背景似乎有个类似八神的影子，什么意思？

《谁是谁非》　湖北襄樊　孟千金

总被人误解我喜欢Q版人物，这不，你的画稿又是佐证之一，不过好象故事内容有些糊涂，不够明了吸引。



凤凰之舞

只愿今生与廊舞翩跹！



《MAI之憧憬·黄梅》 山东青岛 叶磊

如果真有一日舞与ANDY唱起这有名的黄梅戏《天仙配》，那我非下巴坠地，妒火焚身不可。



《不知火—98新款流行装》 北京 俞阳

这身"盗墓者"装束很能表现舞的迷人魅力哦，多谢指出英文病句呀，多年不用确漏洞百出，还请原谅。不过你仍需加强武器刻画啊！



《SNK中国巡回演唱会－舞之恋曲》 南宁 黄世鹏

虽说你笔下的舞比例看些异常，但整体效果还不错。这场演唱会也确够立异标新，草雉的吉它能与大门的雄浑之鼓融合也算是中西共治一炉啦！



《不知火舞》 上海 Rabbit

画风有所改变哦，GOOD！何时改名为兔子啦，难道要做我的影武者吗？LOADING吧！



《不知火舞》 太原 Rocky meng

难道你知道我喜欢落日时那染红天际的暖暖景色吗？摆出娇媚姿势的她颇有些明星摆甫士的味道，坚信她加入演艺圈定能窜红。



JUNE

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JULY

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

《电子游戏软件》杂志社　　1998年6月





LANGRISSER V
THE END OF LEGEND

兰古瑞萨 V

～传说的终结～

SS	厂商 MASYA	类型 S·RPG
	媒体 CD-ROM	发售日 预定6月

终于登场啦！系列的完结篇！

高人气的S·RPG“兰古瑞萨”以其壮大的故事，向我们展示着一幅幅剑与正义、爱情之间的故事。在第四作之后，第五作以“传说的终结”的姿态登场啦！不过这个终结指的是历代故事中都对立的正邪圣剑“兰古瑞萨”和“阿尔巴萨特”之间的故事终结了，究竟这款游戏是不是“终结”了，现在就不得而知了，希望不会吧！



这部作品与以往的作品系统基本上一样，作为完结篇，本作完成度非常高。

本作的序章是紧接着前作的终局的，不过新接触的玩友也可以顺利进行游戏。

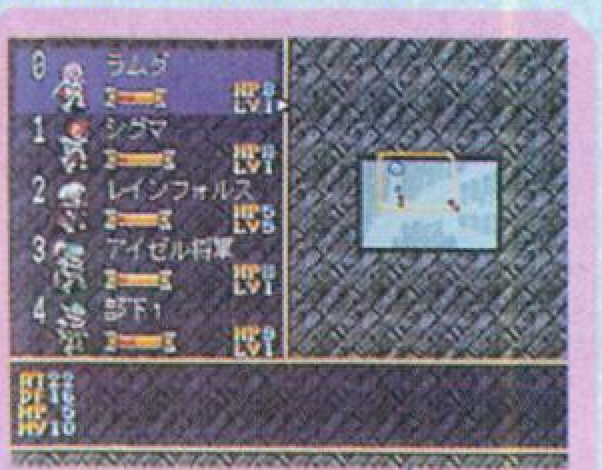


本作进行了形形色色的改良

全新系统 帮助窗口

这是今作追加的新系统，该窗口会显示出某条指令的具体作用，为初玩者提供了方便。





决定行动顺序的 JPS系统进化了

JPS系统是从四代开始使用的，它决定着角色行动的顺序，判断力数值高的角色能够先于别人行动，对于战略安排上比前几代有了更高的要求，而本作中这一系统更进化了一步。

佣兵系统 POWER UP!

佣兵系统是本作的最大特征，以往一名武将在一个版图中是不能指挥两种佣兵的，而本作这成为可能，将兵种按优缺点进行组合是本作的一大乐趣。





商店的画面 变漂亮啦

以前商店画面就是商店画面，作用是告诉你这是商店，买就买，不买就走，现在有一位可爱的导购出现，即使不买也可以来看看。

格斗画面也进化啦！

增加了各式各样新系统的五代，战斗画面当然也进化啦！从图片上大家就可以看出指挥官攻击的画面更具迫力。在地图行动方面，本作可以用点单位的移动，就是佣兵也可以再次游戏者操纵了。这使游戏又回到以前那种致密的战略安排层面上，可以更好地利用先后次序“欺负”电脑了。

这就是精彩的演出！！





这是普通的地图画面。





指挥官的对决是本作中令人激动的部分，本作对战斗动画进行了提高。

新的角色纷纷登场！！

随着故事的发展，当然会有新的角色加入，今作的角色设定仍旧由一直负责本系列作品的漆原智志担任，大家非常期待的片头和事件过场动画相信也不会差吧！

希格玛





本作的主人公，是由吉萨罗夫调整的素体。所谓素体就是一种人造兵，是一种新生事物的暂定名，他的能力是未知数。

布兰德



具有统领女子佣兵团的实力派人物，不知她怀有什么样的目的，反正她与希格玛接触很频繁。



克拉莉特



卡尔萨斯帝国的皇女，为了寻找传说中的女魔导士捷西卡而来到这块大陆。她的正义感很强，但非常任性，总需要别人帮助她才行。



拉姆德



由吉萨罗夫进行人体改造的少女，具有非常丰富的知识，但是感情和记忆却全部失去了，所以她给人的印象是无感情的冷静，总之是那种冰冷的人。



阿尔弗雷德

联邦王国莱诺尔斯的地方领主洛克维尔家的次子。性格有些懦弱，经常依赖别人。



莱恩佛斯



袭击吉萨罗夫的魔导研究所的首谋者，联邦王国罗什弗尔的地方领主，他的目的就是捕获素体。



玩的就是这种最棒的噼哩啪啦赛车

チョロQパーク

Q版赛车公园

SS 厂商:TAKARA 类型:RAC 媒体:CD-ROM 发售日:98.3.26

与PS“Q版赛车”系列不同的SS原创“Q版赛车”！

这款赛车游戏中的车子通称“慢吞吞Q”，看名字就知道与其他赛车游戏不同。游戏中的赛道虽然也是和一般赛车游戏一样的环形跑道，但透着一股有趣的气息。场地包括街道、雪地、运动场等。虽然比赛很艰难，但别害怕，“慢吞吞Q”冲啊！



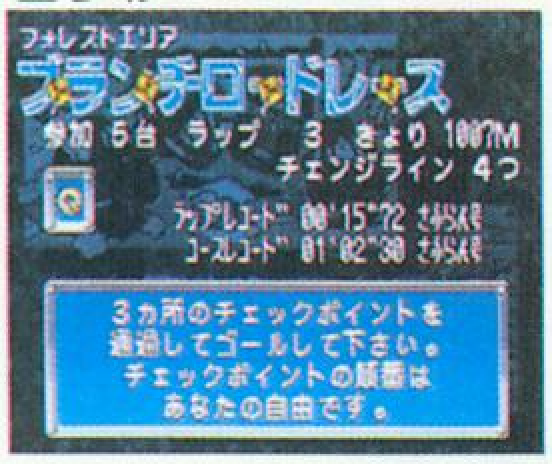
具有卡通风格的赛车游戏，真是奇想天外的情景。

在各种各样的赛道上进行比赛

赛车游戏的灵魂之一就是设计出色的赛道，这款游戏当然也不例外，每条赛道都有各自不同的特色，还有各自不同的规则，使游戏更加丰富多彩。



在城市中比赛会路过商业街区。



规则会有所变化，增加了可玩性！



在雪山赛道上，路面是倾斜的。



400M一圈的标准跑道，单圈最快应该不到10秒。

可以用不同的办法“加害”对手

以前也有赛车游戏可以相互攻击，但本作中似乎更有意思。从赛道上捡到一些如轮胎、油料等物品，发动“发射轮胎”、“撒汽油”等攻击，令对手陷入窘境。

发射轮胎



向前面的“讨厌挡路车”发射轮胎，但一定要瞄准！

撒汽油



撒一滩汽油，别的车如果没有看清压上的话，嘿嘿嘿……

SS版的特别之处 随着时间的变化而改变！？

刚才就说过这款游戏中有SS版的原创要素，而这原创要素就是通过SS的内藏时钟来改变一些内容。在特定的时间里，游戏中会出现一些珍奇的“慢吞吞Q”，还有特别的赛道哟！



画面右上角的海盗船，在一些特定的时间里就会变成小游艇，还有旅客直升机等。

乱舞势力 Vol 12

上期为大家介绍过《～幕末浪漫～月华的剑士》中的中BOSS角色晓武藏的情况，这期就是那位最终BOSS——嘉神慎之介的"景象"了，样子很有"冥界"气质的，形像很cool哦。

——SHADOW PHOENIX

《月华的剑士》最终BOSS 嘉神慎之介全技公开!!

觉醒之后 HYRER化



觉醒之后全身浮起，宝刀"端凤"也发出奇怪之气。

《月华的剑士》的最终关底角色嘉神慎之介的正体是守护作为生与死边境的"地狱门"的"四神"之一——"朱雀的守护者"，据说是个忠肝义胆的人物？日本神话版关二爷?)作为地狱门的负面力量，他是不信人类的。为了令地上事物破坏毁灭，他解放出地狱门的力量，自己得到无穷的邪恶POWER。

嘉神在卡带及CD版中均可使用，使用指令是在角色选择画面时，在3秒之内按C键6回、B键3回、C键4回，于是画面两端有箭头出现，这时就可以选用他和中BOSS——晓武藏了(为上期内容一样，加深印像嘛)。

嘉神的特征是千万避免蹲下，C键不仅是踢腿而且也是用剑攻击哦，还有就是和枫一样，会觉醒的啊！



冥府向导



觉醒后使用的技法，押键时间长短决定距离变化长度。

不知火



被此招中后可令敌人退返，觉醒后的"地狱之劫火"则会令敌人倒下。

技名	指令	备注
焦脚・焚如	(空中) ↓+C	从空中袭向对手的蹴技
不知火	↓↘→+A或B	从地面发出火炎向上斩杀对手
焦咆夙	→↓↘+A或B	呼出火炎之鸟的对空技
焰咆夙	(近身) →↘↓↙←+C	用刀突刺令之爆发
红莲朱雀	(空中) ←↙↓↘→+AB同时按	"焦脚・焚如"的強化版
焚书抗儒	↓↙←↙→+B	全身火鸟化攻击
⇩ 觉醒	剑质槽满时且体力变红时同时按BCD键	
焦脚・降炎	(空中) ↓+C	同"焦脚焚如"（威力加強、下
地狱之劫火	↓↘→+A或B	同"不知火"
飞向黄泉之翼	→↓↘+A或B	同"焦咆夙"
愚者的叹息	(近身) →↘↓↙←+C	同"焰咆夙"
冥府向导	↓↙←+A或B	从地面跳出，用地狱门的力量攻
欺瞞之镜	←↘↓↙→+C	跳返飞行道具的障碍
负之裁决	(空中) ←↙↓↘→+AB同时按	"焦脚・降炎"的強化版
负之洗礼	→←↙↓↘→+AB同时按	在地上防御不能的雷射攻击
绀碧之猛禽	↓↙←↙→+B	同"焚书抗儒"

焚书坑儒



横斜方向突进攻，被全身鸟化的火焰攻击，与"绀碧之猛禽"一样。

负之洗礼

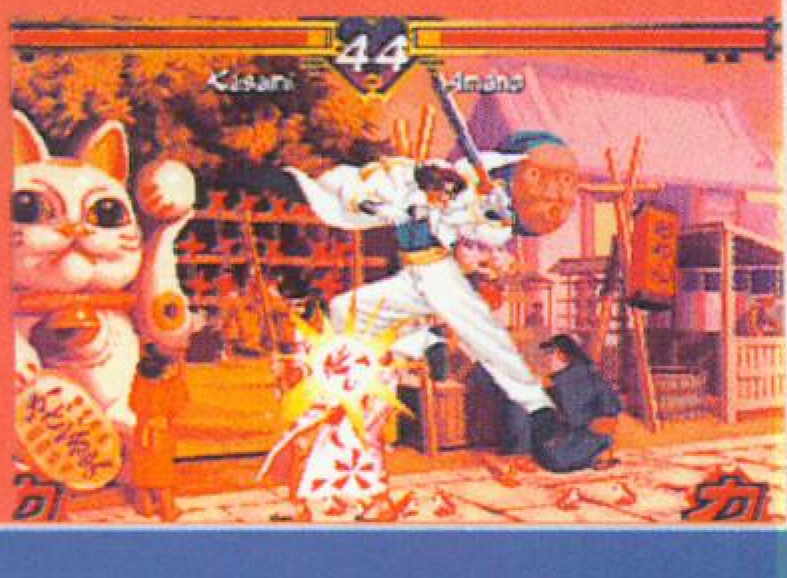


觉醒后使用的技法，浮在半空发射不可防御的雷射光线。



站立或蹲下B键可变成连续防御，令敌手武器飞出。

活用跳跃+C键，有意想不到的效果。



～连续技披露～

●共通："焦脚・焚如"●CANCEL各种必杀技
●力：跳跃攻击 ●站立或蹲下C+←+A ●各种必杀技
●技：跳跃攻击 ●←+A・A・A・B ●CANCEL"不知火"
●觉醒"共通"：焦脚・降炎 ●CANCEL各种必杀技
●觉醒"力"：跳跃C ●←+A×2 ●CANCEL重飞向黄泉"之翼"（6段）●CANCEL"负之裁决"
●觉醒"技"：跳跃攻击 ●←+A・A・A・B ●CANCEL各种必杀技
●觉醒"技"：←+A・B・→+B ●←+A・B・→+B
(以上连续技谨供大家参考)

三人三

冒险的理由

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%







只看这部作品有趣而又长长的名字，就觉得它充满了童趣，这次不作游戏系统的介绍，只把三名可爱主角为什么要进行冒险旅行的理由加以说明。



出展作!!

SS	厂商	COMPILE	类型	AVG+RPG
	媒体	CD-ROM	发售日	4月2日

"铁拳姑娘"——露露

对付敌人的办法只有一个——就是殴打。露露是一位格斗家，但她特别恼恨自己不会使用魔法，而且没办法解决。做任何事几乎不用脑子，身边还跟着一个牛头怪似的随从，怪里怪气的。当她看到"火热噗哟噗哟"的宣传后，得知只要在全部项目中制霸，就能得到"一流的魔法师"的称号，并得到魔法宝物的奖品。"真是太好啦！"这位姑娘大叫一声，之后就去做出发的准备。



向着全项目制霸的目标前进。





想像着自己能够使用魔法的露露这样说道："我会变成撒旦！"

这样的操作真是有趣！

"火热噗哟"的魅力再检阅！



"你走一步他走一步"是很多战棋类的的基本规则，本作也是这样的。虽然同时遇到的敌人并不会象"圣战的系谱"那样多，但也要考虑一些战术 层面的问题，与敌人绕来绕去是很有意思的。

火热火热 噗哟噗哟 迷宫



暗之魔术师——沙佐

持有传说中的“时空水晶”的魔法师，拥有強大的魔法力，曾经历过艰苦的冒险，成果显著。有一天，他突然感到“时空水晶”之中的魔导力正被人吸走，他正考虑去夺回失去的力量时，听到了商人“嘿嘿嘿”的笑声。





从散发的宣传材料上看到，有与水晶之魔力相同的力量，沙佐一路向游园地前进。

沙佐的魔力正在被吸取。

“火热噗哟”的故事究竟有什么秘密隐藏着！？



这就是阿露露在散步时遇到的有点儿恐怖的沙佐，他说出了那不可思议的“时空水晶”的事。但如果你要知道究竟还会发生什么事，还是玩游戏去吧！

轻松的冒险者一阿露露



每天，阿露露和她的好朋红宝石都在一起悠闲自在地散步。偶尔也会走到游园地来，这次就与露露和沙佐相会了。谈话中，阿露露得知他们二人是为参加这里的项目而来的。最近，极度感觉缺乏有趣的事的阿露露于是决定也去玩一玩。



这里有许多有趣的挑战！

在魔法阵中做形形色色的祈祷会有许多好事发生，但其中也有圈套存在，而且各种各样的变化十分丰富。圈套令人头痛的地方是，魔法阵会有加或减两种效果，究竟碰到哪一种就要看你的运气啦！





圈套实际就是一些随机性的问题，游戏中还会有一些锻炼回避圈套能力的地方。

宝物有许许多多……

游戏也有许多种宝物，可以通过在迷宫中拾到，也可以在商店中买到。而使用的时候只能一个个地用，有些宝物使用之后会产生意外的效果。





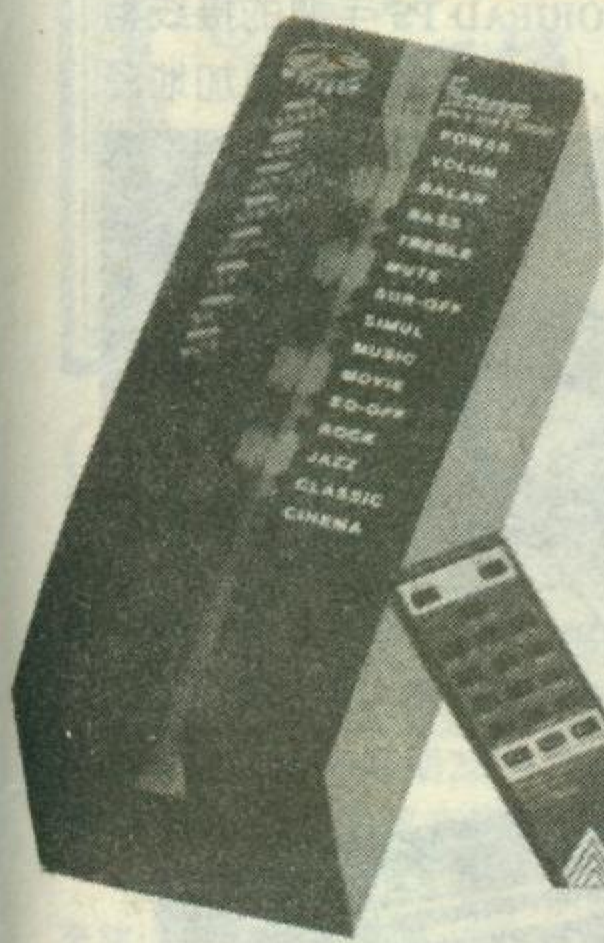
在迷宫内可以拾到一些宝物。有的戒指是攻守兼备的奖励的宝物。



《我与SHADOW PHOENIX不可思议的七风岛梦游篇》 广西南宁 萧韦国毅

有必要深入讨论令玩家着迷的游戏周边

3D SURROUND：影音魔术家



拥有次世代主机的玩家们，您们都是怎么玩游戏机的呢？一定有很多的玩家都只是将主机接在电视上面直接游戏吧！虽然现在的电视机视觉效果是越来越棒了，可是在声音部分的处理方面老是有种可以再好的缺憾，毕竟电视机的主要诉求点还是在萤幕本身。即使有越来越多的电视机强调极棒的声音演出，不过对于家中已经有电视机的玩家们而言，总不能为了这种理由，再去花个一万三千块搬一台新的SONY平面"特丽珑"回家吧！

基于这样的理由，有些玩家于是有了变通的办法，那就是改以接驳音响的方式来处理声音的输出部分。除非是相当阳春的机器，否则音响本身的扩大器处理都有着一定的水准，可是，那些家里头连像样音响都没有的玩家又怎么办呢？为了满足玩家对于声音方面的要求，有越来越多的加强性产品纷纷推出，这一款由国人自行推出的3DSurround影音魔术家，就是其中一款最新的产品。

虽然影音魔术家不是第一种加强声音处理的周边设备，不过却是集所有同类产品特色于一身的机器。相信您一定知道杜比环绕音响效果吧！它就是众多音响规格的其中一种，但是由于相关设备所费不赀，一般的玩家根本不可能有那种能力可以搬回家。影音魔术家运用了最新的电子科技，以逼真的模拟方式呈现出不同效果环绕音效，分别有Simulated、Music与Movie三种选择，另外，甚至还有Rock、Jazz、Classic与Cinema四种EQ特效，并且还可以让玩家依照个人喜好自由调整Bass、Treble与Balance。通常这种分得如此细腻的设计，只有在一些放大器上面可以看到，影音魔术家却将它们全部给浓缩到了这个小小的机壳里头。

影音魔术家的外型设计得相当酷，圆形的底座上面是一个长方形的长柱体，上面除了各式各样的LED指示灯之外，还有标示得相当清楚的功能按键。为了实际使用的方便起见，影音魔术家甚至还附有遥控器，玩家不用每次想要调整都得要走到机器旁边才行。遥控器本身轻薄短小，而且耗电性极低，平均一年只要更换一次电池即可，真可是替玩家省下了不少消耗费用。

影音魔术家还有一个相当值得称赞的优点，那就是为了玩家使用的方便起见，它特别设计了三组不同的输入端子，玩家不必像一些早期的同类产品一样，换一台主机就得拔一次声音端子线。在声音的输出部分，影音魔术家更提供了两组端子，以便玩家方便接驳到不同的喇叭或是声音输入装置上面。

影音魔术家不止是可以应用在电视游戏机上面，只要是跟声音有关的家电用品，无论是电视、录放影机、影碟机或是组合音响，都可是以自由搭配与相互支持，甚至连个人电脑也同样没有问题喔！再加上相当平价的价格诉求，再再都使得影音魔术家物超所值。您还在听电视机本身那种烂烂的声音效果吗？赶快加入影音魔术家的行列当中吧！





责任编辑　小天天

▲说老实话，这东西与一套好的音响器材相比就不行了。但无论如何也比电视伴音要强得多。

HORI PAD：好日索尼 PS 手柄



▲这种装备在我国很常见，买7000型如果不要DS手柄就得配上这么个东西，其十字键变得好用一些了。

对于拥有PS主机的玩家们来说，什么样的周边最为会被玩家添购的物品呢？您猜到答案没有呢？答案就是PS手把。您一定会说，不会吧！PS手把不是在购买PS主机的时候都会附赠吗？没错！但是随PS主机一起贩卖的PS手把却只有一把而已，在玩家想要与好友同乐的时候，总不能老是两人轮流游戏吧！特别是强调对战乐趣的作品。

既然如此，添购第二把PS手把就成为了玩家必备的动作。但是，Sony公司自己的PS手把却有着一些先天上的缺点，特别是在十字钮的设计部分，采用了上下左右分开的设计，短时间游戏或是不需要激烈动作的时候倒还好，要是碰到了格斗游戏这种非常强调输入指令的游戏，那么玩家不

是玩得手指发麻就是疼痛不已，严重一点甚至还会冒出水泡，因此成为玩家最大恶梦之一。

还好，日本许多制造周边产品的硬件厂商，深知玩家对于PS手把的不满与不便，所以纷纷推出以传统圆形十字钮设计而成的PS手把。HORI电机一直是以制造手把与摇杆而闻名，PS主机这么广大的市场当然更不会错过，该公司于是发行了这一把HORIPAD PS手把，提供给玩家添购手把的另一个选择。

HORIPAD PS手把最大的特征，就在于它采用了完全透明的外壳设计，在晶莹涕透的外表之下，手把里头的电路板、电子零件、IC与排线等等硬件全部看得一清二楚。因为如此透明的外观设计，使得HORIPAD PS在实用性的价值之外，又多了许多欣赏与保存的价值，而且玩家还可以根据自己的喜爱，从五种不同颜色的手把当中挑选出一把自己最为喜欢的将其带回家。

这把HORIPAD PS手把的功能可以说是相当地阳春，它并不以花俏的功能而取胜，而是采用稳札稳打的外壳的部分，HORIPAD PS手把几乎与PS原来的手把没有什么不同。四颗主要功能按钮的部分，同样采用不同颜色的标示符号来区分，L1钮、L2钮、R1钮与R2钮则是采用黑色的设计。

可能会有的玩家认为说，HORIPAD PS手把好象没有什么添购的价值，但是对于玩家来说，最重要的还是实际的需要吧！有的玩家并不喜欢有一堆花俏的功能被设计在手把上，他们需要的只是一把单纯无比的手把，在这个时候，HORIPAD PS手把就是他们最好的选择之一。另外呢！HORIPAD PS手把的接线相当足够，长达两公尺之上的超长长度，玩家游戏起来更加地轻松与方便无比。









▲再泼一盆冷水，除非能将这种东西固定在某个地方，否则根本不能起到“仿街机”的效果。在SEGA“ASTRO CITY”上打“恶魔2”时用仿悲合成人VICTOR发“摇杆一圈”大摔时极度EASY，可用了上面这种东西未必就发得很顺——当然因为无法固定。



您喜欢玩格斗游戏吗？如果答案是的话，那您一定对于PS主机原来的手把十分感冒吧！虽然PS主机的手把设计相当符合人体工学，双手握起来非常地舒服，有与手把融为一体的感觉，但是由于十字钮部分被设计成上下左右分开，因此格斗游戏玩久了很容易造手指发麻甚至疼痛的现象，在功能按钮的设计部分，更是由于只有四颗按钮被设计于右侧，玩家一些运用到六颗按钮的格斗游戏，实在是相当地不方便。

就如同其他的游戏主机一样，PS主机原来的手把根本不太适合游戏格斗游戏，因此仿造大型电玩摇杆的附属周边摇杆于是就纷纷出炉，这款由HORI电机发售的Real Arcade PS，正好就是其中的一种产品。大型摇杆何其多，如果没有属于自己的专有特色，是很难吸引消费者购买的。

Real Arcade PS摇杆的外壳采用深黑色调，因此看起来相当美观大方却又不失质感。在摇杆本身的处理方面，几乎做得跟大型电玩的摇杆一模一样，长时间握下来依然是相当地舒服。在功能按钮设计方面，该手台依照原来PS主机手把按钮的标示颜色来设计，玩家即使搞不懂×〇□△也没有关系，只要对照相同的颜色来操作就好了。原来PS手把较为难操作的L1钮、L2钮、R1钮与R2钮部分，Real Arcade PS摇杆将它们安排在四颗颜色按钮的左右两边；所以游戏起来更是相当简单方便。

这把摇杆的特色当然不止如此，就如同额外手把与摇杆周边一样，Real Arcade PS摇杆有着体贴的连射开关设计。玩家平常不用的时候可以将其关除，如果在玩一些STG游戏或是特别需要连射的时候，就可以运用摇杆本身提供每秒24发Turbo连发功能，或者干脆使用Hold功能帮助玩家自动连发，而不用一直按着按钮不放。当然，常见慢速功能也是这把Real Arcade PS摇杆所不会放过的设计，尤其是在玩STG游戏的时候特别有用；玩家再也不能够抱怨说卷轴速度太快，剩下的就是自己的反应问题了。

玩家一定有在游戏玩得相当激烈的时候，不小心因为接线太短而弄到主机，或是将摇杆玩得翻过来的经验吧！为了避免这种情况的发生，Real Arcade PS摇杆特别加长了接线的长度，长达将近两公尺的接线，不仅可以让玩家与电视保持适当的距离，摇杆底下有着四个防滑垫子的设计，再加上份量十足的不锈钢底座，保证玩家再怎么玩都不会破坏玩性。

以往许多游戏机主机的周边，都是由大盘商直接引进的水货，因此在保证与维修上面相当地麻烦。我国有些公司特别与日本大厂签约，正式引进该公司的一系列产品，消费者购买起来当然是更有保障。最重要的是，这些周边产品都是以相当合理的价格推出，所以这可真是拥有次世代主机的玩家福气啊！

钟为谁鸣

GB天地 佳作连台

一款绝对少有的好作品，画面质量可以说把GB机能发挥得淋漓尽致，剧情相对于以往的GB作品也复杂许多、高潮迭起，当然最为有趣的还要数游戏中的地点名称……的确，任天堂的作品似乎总是充满着清新的童话色彩，让人流连忘返。

GB　厂商：NINTENDO　类型：A·RPG　容量：8M



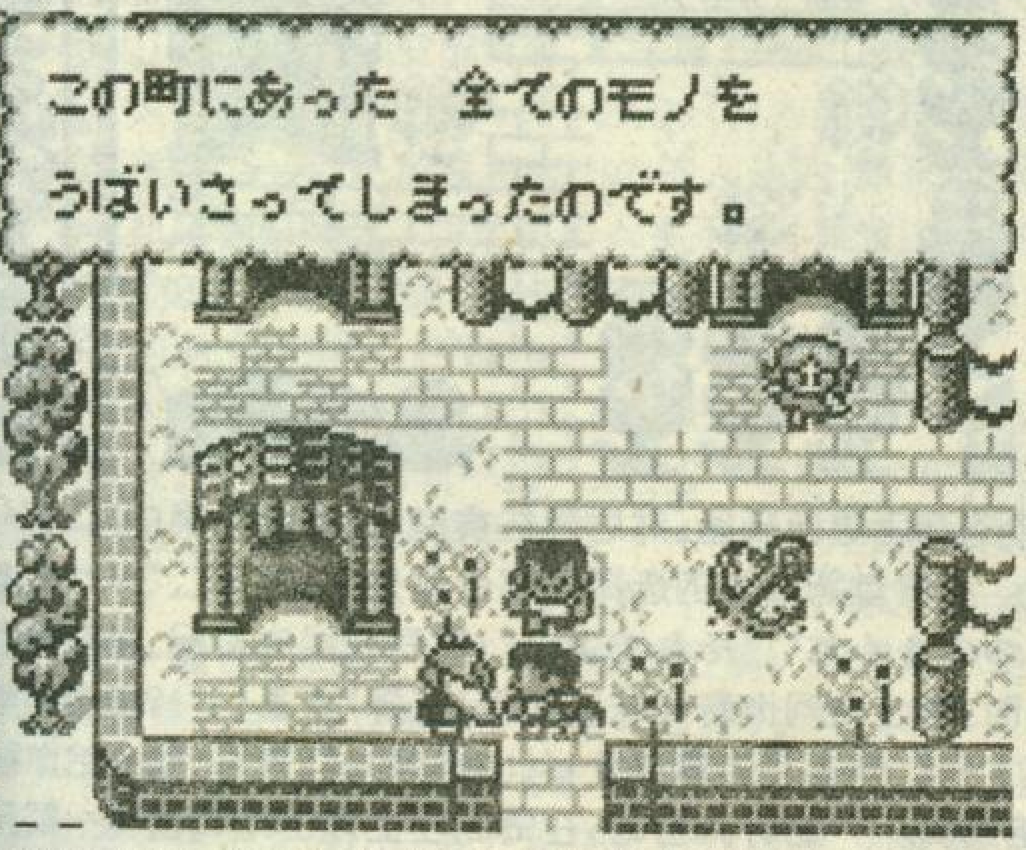
为了得到邻国的公主，奶油甜饼国王子已踏上了危险的旅途

很久很久以前，有二个国家的王子，一个是奶油蛋糕国（**カスタード**）的王子，另一个是奶油甜饼国（**サブレ**）国的王子，他们俩既是从小一起成长的好朋友，又是情敌。进入游戏前，首先请刻上自己的名字，接着就开始这次冒险之旅了。

你所扮演的是奶油甜饼王子，开始时你与奶油蛋糕国的王子理查德（**リチャード**）在奶油蛋糕国练武场练武。你可以看到理查德获胜大笑的样子，因为他有骄人的战绩，在对战中56胜0负，不认输的你依旧要和他再决一高下。可是，就在这个时候，有个士兵慌慌张张跑了进来，并报告说，奶油蛋糕国的友好国千层糕（**ミルフィーユ**）被吉洛尼安（**ゲロニアン**）国占领了。什么？千层糕国，那儿可有绝世美女迪拉米斯公主（**ティラミス姫**），这可是天下第一大事啊！在一番讨论之后，理查德决定亲自出兵前去营救公主，并使千层糕国恢复和平。

你所扮演的奶油甜饼王子当然也想为美女驰骋战场，可是刚进入开往千层糕国的战舰，就被理查德打出船外，说我剑术不精，还需加以时日练习，迪拉米斯公主就由他前去迎救吧。这家伙不可一世的样子真令人讨厌，技不如人，又有什么办法呢？只能眼睁睁地看着战舰离岸而去。可是，执着的奶油甜饼王子是不会如此轻易放弃的，理查德不让你去，你可以自己去，在靠近右边的港口，你发现了艘大船，在和船主人谈好佣金后，赶快前往千层糕国前去迎救公主吧。

先行的理查德是否能救出迪拉米斯公主，公主是否一切还好……带着这些疑问，开始了我们真正的冒险。



▶看看画面中的锚就知道这里一定是海港城市，说不定又要为了出海而到处奔走了。——

来到了千层糕国的港口城市希米斯（**シーミズ**），城民们听说你是来迎救迪拉米斯公主，并让千层糕国恢复和平的使者，大家都来欢迎您，你也从中知道，吉洛尼安士兵已于先前登陆，城中所有东西被他们抢夺一空，公主似乎被关在奶油巧克力（**エクレア**）宫殿，理查德也早早出发。你可以从一个拉着母亲到你面前的孩子那，得到他珍藏着的葡萄酒（**ワイン**），并且他告诉你，可在LIFE不足时饮用葡萄酒，全恢复三格LIFE，你在以后的城镇道具店里买到。另外，你还可以从一位老者那里得到日记。一切就绪，向奶油巧克力宫殿进军。

离开希米斯，有三条道路呈现在你面前。右边有一地道，那里有红心和增加POWER的宝剑。左边有**イケイケたま**，它能恢复你的全部LIFE值，以后也会出现在其他地方。向上是通往**エケレア**宫殿的大道，在前进途中，会有一吉洛尼安士兵挡住你的去路，对话中选YES（**イエス**）接受他的挑战。战胜后会得到千层糕国全国地图和奶油巧克力宫殿地图，这两者地图会随着你出现地点的不同自动转换。刚拿到地图，就发生了大地震，回家的路断了，只得向宫殿前进。

进入宫殿，就发现宫殿很大，不知道理查德在哪儿，更不知道迪拉米斯公主的行踪。然而就在此时，发现一个边骂吉洛尼安士兵边向宫殿外跑的人。他告诉你，通往甜点心镇（**アラモート**）的吊桥开关就在宫殿内，当你问起公主时，他说理查德已经前去营救，他还说似乎理查德已前往甜点心镇，说完之后，一溜烟跑了。毫无头绪的寻找无疑是浪费时间，还是先去找理查吧。跑到宫殿外一看，原来向东去甜点心镇的吊桥是挑起的。只能进宫殿启动开关了。进了宫殿后，先向右行得到五角星，此后宫殿内的敌人便能轻松对付了。但要注意别进水中，现在奶油甜饼王子还不具备潜水能力。当启动吊桥开关后便向甜点心镇出发了。

向东走来到甜点心镇，这里的人好像在商量什么，但一见到奶油甜饼王子，就各自分散开了。城镇的正上方有口井，井的前面有一只青蛙，不知为什么，只要和它靠近，它就一直跟在奶油甜饼王子后面。镇的左下边有块黑板报，在以后的城镇中都会出现，它会随剧情发展提示玩家攻关指南，不会日语的朋友，也不必担心，因为有这份攻略嘛。这可真是个奇怪的城镇，若大城镇内空无一人，只有青蛙到处乱跳。当王子进入道具店时，突然一个家伙向你狠狠冲来，然后竟连招呼也不打一声，迅速跑了，真是个无礼的家伙。

满郎的道具吸引着奶油甜饼王子，当你欲拿钱购买时，才发现钱不翼而飞了。一定是刚才那个家伙，王子快速追出门外，跟着他进了另一个房间，里面漆黑一片，然而就在这时，突然出现一伙人，无缘无故对着奶油甜饼王子一顿拳打脚踢，虽然王子武艺高强，也无奈寡不敌众……

王子醒来时发现自己躺在医院的病床上，床边的一位老者正向王子谢罪。原来大家把王子当成吉洛尼安士兵了，那聚众抢走王子钱财的吉姆（**ジャム**）已经向果冻山（**ババロア山**）逃走了，但据说果冻山上有一个名叫曼德拉（**マンドテ**）的魔女，而理查德也早已向位于镇东的果冻山前进了。他为什么总是先行一步呢？

甜点心镇东南方有两个地洞，洞中的老者告诉你，去果冻山之前，必须有盾（**たて**）和锯（**ノコギリ**）。你在集满大约170个COIN之后，甜点心镇购买。然后用锯锯去所有能锯的树，因为有些树下面有隐藏的地道，你能在这些地道中得到一个红心和一个月亮，并会发

现一个イケイケだま。这一切就绪，装备锯去攻克挡住去果冻山的妖精树（オバケのホ），这时你的 STATUS 应该是：SPEED = 2；ARMOR = 1。前往山顶的途中会有一个迷宫，请按照北一格，东一格，北二格，西三格，北一格的顺序走，抵达山顶会发现一棵巨的大树，走上前，选择イエス吃它的果实，正当沙兰王子吃得津津有味时，忽然觉得头昏眼花，原来这是个圈套……

醒来的时候，感觉混身不舒服，可是眼前还是出现了一张既熟悉又模糊的脸，仔细一看，原来是理查德，他还说你永远那么笨，上了他的圈套，让你乖乖的呆在这，公主还是由他去救吧！总之，公主是他的。就在这时，听到一声奇怪的鸣叫，一只大秃鹫向王子袭来，打败它后跟着它来到了魔女曼德拉的小屋。她将给你一瓶药，选"のむ"饮用她给你的药后，你立刻感到精神百倍，连刚才战斗中消耗的 LIFE 也恢复了。随后曼德拉提示你快回甜点心镇。

刚离开曼德拉的家就看到了吉姆，你迅速追了上去，被追得无路可逃的他只得将钱扔进了附近的井中，自己也随之跳了下去。为了追踪吉姆你也要跳入井中，而后在另一端返回地面，原来这里的井和甜点心镇的井是相通的。

这时，你会遇到真正的理查德，就是那只先前一直跟着你的青蛙。他告诉你，和他一起来的奶油蛋糕国士兵也都变成了青蛙，你只能通过和青蛙交谈获得信息，而不具备与人的交流能力，同样人类也不能和青蛙交流。你是否还记得埃库雷阿宫殿中的水池？现在变成青蛙的你何不下水一探究竟。在理查德的建议下，你们火速赶往宫殿。

进入宫殿，你坚持要单枪匹马迎救公主，理查德只得留在门口。在一段冒险后，来到了士兵的休息所，也就是宫殿地图右边正中的一颗星。按上、左、右的顺序依次和正在休息的士兵交谈，他们会告诉你，吉洛尼安国王竟是一只爱吃青蛙的蛇！正当你还在想自己会不会成为吉洛尼安国王戴拉林（デラーリン）的晚餐时，响起了"当、当"的声音。原来士兵的巡逻时间到了。你在他们留下的宝箱内发现了方块钥匙，它能打开宫殿内所有带有方块标记的门。而后，回头朝下走是水底世界。除了得到五角红星之外，你还会得到一个非常有用的道具——ワープドア。

在宫殿出口，和理查德交待了冒险经过，为了恢复人类和找到对付戴拉林的办法，你决定去曼德拉的小屋，而理查德则准备去聚集失散各地的奶油蛋糕国士兵。商讨之后，你们各自开始行动。

此时，通过果冻山去曼德拉小屋的路已经不能走了，你只能通过甜点心镇的井到达那里。来到曼德拉的小屋，你大骂她并要她让你变成人类，可贪财的曼德拉竟让你用所有的 COIN 和她交换，无奈你只能答应。从她手中得到最后一瓶只能让一个青蛙变成人类的药，她还告诉你，春天的山村（スプリンゲヒル村）中有一个呼唤春天的铃，它有着不可思议的力量。说完之后，她和她的宠物秃鹫就出远门去一个有温泉的地方了。

有了恢复人类的药，就先变成人类再说吧。可是，一试才知道又是骗局！愤怒的你想到她要去一个有温泉的地方，赶快追吧！从地图上知道左下角有个温泉城市，虽然不知道曼德拉是否在那里，但也得去看一下！细心的朋友一定会发现埃库雷阿宫殿西边有一个地洞，以前，一直不能顺利过去，现在何不前去一试呢？来到那里，看见一个青蛙挡在洞口，其实它是奶油蛋糕国士兵中的一员，告诉它理查德正在寻找它后，它便离开了。

就在快到温泉城的时候，遇到了青蛙的天敌——蛇。为了找到曼德拉，好坏也只能拼命一试啦！可是运气欠佳的你还是未能逃脱毒蛇的魔爪……

正在你迷迷糊糊之时，忽然看见一位少女，她说是她救了你。你向她介绍身份，并感谢她的帮助。而后，她竟问起你的住址和……

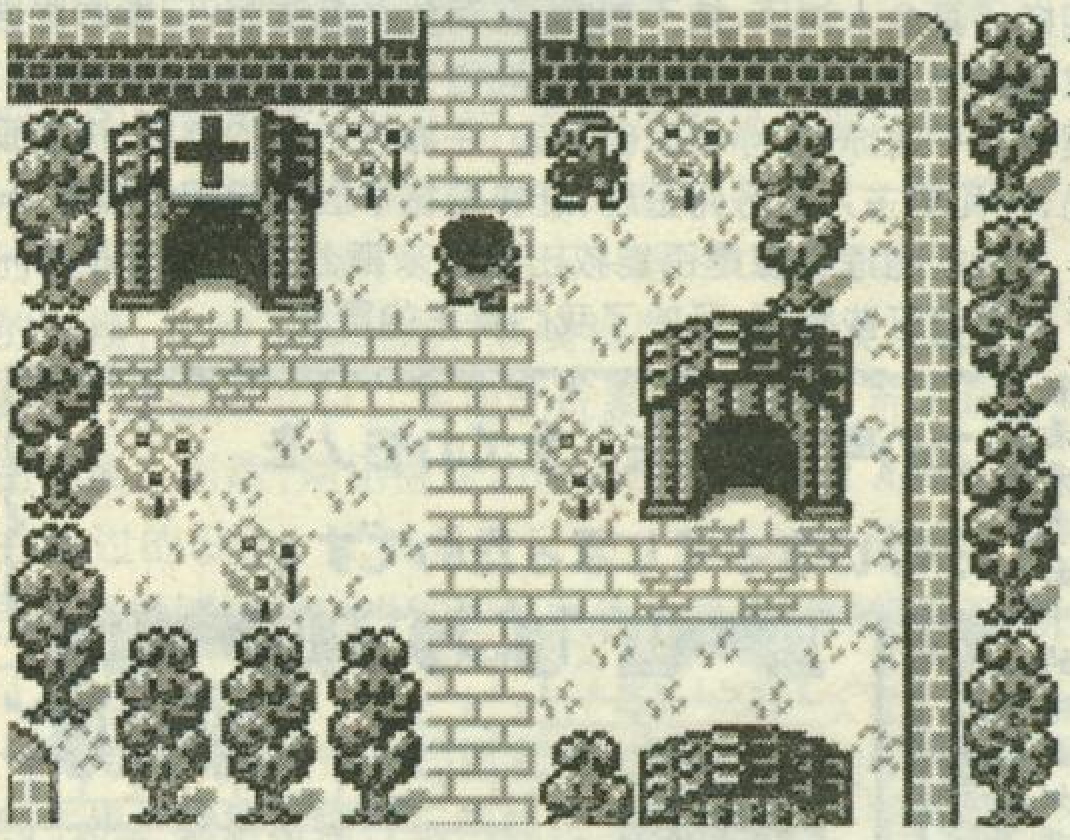
在曼德拉的帮助下，你终于恢复成了人类。她让你赶快去春天的山村，利用呼唤春天的铃令其它青蛙变成人类。在城外积攒些钱，购买皮盾更换装备，当你 LIFE 不足时，可在城里的温泉内躺一躺，恢复 LIFE 值。在更换了新盾牌，拥有 3 个以上的蛋和果实后，就可向左上行进，通过毒蛇的洞穴来到春天的山村。在前往毒蛇的洞穴前，首先使用蛋让自己变成蛇，因为在前进的路上是只有蛇才能通过的。经过蛇洞的冒险可以得到一颗红星。

终于来到了春天的山村，进入村子正上方的小屋，你会发现一个铃铛，它就是呼唤春天之铃。与屋子正中的人对话得知，此铃有着神圣的力量，它是拯救公主，令千层糕国恢复和平的关键。可是，刚才的地震损坏了春天之铃，修好此铃需要很多很多的黄金，村里的黄金已被吉洛尼安士兵席卷一空，性急的你想把自己的 COIN 给他，但却远远不够，他告诉你所需 COIN 的数量和被曼德拉骗走的一样多。正当你准备去向曼德拉要回这些 COIN 时，他告诉你，曼德拉是戴拉林的手下。天无绝人之路，正当你一筹莫展时，来了一位老者，他提示你在城外，一个挡在地洞前的人知道那里有更多的 COIN。来到那里后，选"イエス"他会告诉你在甜点心镇的朋友知道金山在哪里。

来到甜点心镇发现此镇已被吉洛尼安士兵占领，快去左上角有士兵守着的一个房间，击退士兵救出里面的老爷爷。老爷爷说镇里的人全部被押入埃库雷阿宫殿，为了得到金山的消息，赶快去救他们吧！可是刚来到镇口，看到进来一队青蛙，为首的那只竟将你推入水中！变成青蛙的你和他们交谈才知道，原来是理查德和他的士兵，正当众人交换情报时，忽然从井中跳出一只独眼青蛙，其实它就是曾偷你钱的吉姆，被你认出真面目的他又想溜了，而这次你却把他盯得紧紧的，无路可逃的他说明自己并非吉洛尼安士兵，而且正准备去宫殿救出村民……他把护腕（リストバンド）给了你，利用它就可以在是人类的情况下，移动石块。

进入宫殿向左走，移动石块后就能发现道路，拿到红星来到一个有六个宝箱的屋子，其中只有一间是藏有金剑的。最后，你会发现有一个家伙挡住去路，选（ローヤをあけろ）制服这个家伙，得到红心钥匙，开门救出镇里的人，会有某人告诉你金山的地理位置（你可从地图上看到）。

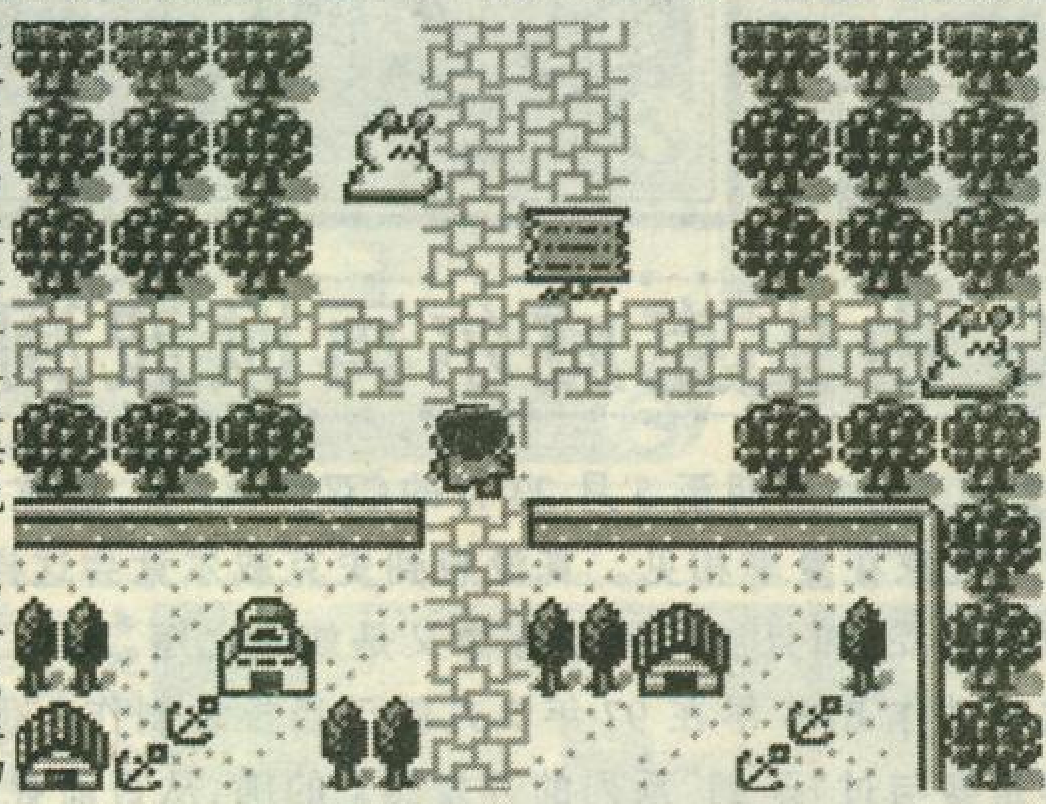
去往金山前，先去前面指导你来甜点心镇的那位朋友那，从地洞（其实是他的家）中得到一颗五角星。离开小屋继续向上走，在通向金山的路上有一块巨大的岩石挡住去路，任你怎么用力它都纹丝不动，无能为力的你只好回到春天的山村再谋策略了。在这里你意外地发现，村子左上角新建了一所小屋。进入其中，原来是先前指点过你的人，可是这回他也没办法了。最后，只好乘他的船去任天堂公司，找那里的博士讨教。



◀从这里出村就是战场一

来到一块岛新屿，向上走就会发现任天堂公司。进入公司后，先去右边的商店更新装备。然后前往食堂，一定选最贵的"にぎりずし"品尝。在食堂购食券的选择顺序依次是"イエス"、"べつのをくれ"、"べつのをくれ"、"それでよい"！然后兑换成食品，坐在博士旁边吃。此时，博士会问你寿司味道如何（选择"うまい"）？接着与博士交谈，博士会让你去北边拿ワサビ（山俞菜），回来后，他会给你移动大岩石的道具。一切听其吩咐，在岛屿左上角的地洞里有一颗五角星，来到岛屿右边的正中，和一女子交谈，她便会让路令你去找ワサビ。在得到一颗红星后，来到一个有吉洛尼安士兵守着的菜园，他会指挥一条大蜈蚣与你战斗，你只要对准蜈蚣的尾巴打，就能获胜得到山俞菜。来到博士那，吃到了美味山俞菜的博士很高兴的把军用手套（ぐんて）给了你。此时先别急着回去，去商店买些山俞菜，你吃了山俞菜会加快自己的行走速度。

来到爱斯基摩村(エスキトモー村)，道具店的老板会送你 100 个 COIN。而后前往冰的洞穴(冰のほら穴)，在其中这里只有读了石板上的咒语才能通过，可咒语只有长老才知道。长老？什么长老？长老在哪儿？回爱斯基摩村打听一下吧。原来通往金山的路必须经过冰的洞穴，而且长老在冰河的某个地方。在冰河上多找找，你会发现一个月亮，在最左上方有一房间，外面有一只青蛙看守，由于语言不通，你无法和它交谈，只得再回爱斯基摩村寻求帮助。来到道具店，老板说先前在他这当售货员的少女去了城东北方向妖精之树的森林(オバケのホのもり)到现在还没回来，那里常有群兽出没，十分危险。反正也闲着无事，何不助人为乐，万一那有个水池，还能变成青蛙呢。历经重重围堵，斩杀数妖怪后，你终于得到一颗红星，并救出了少女。可是，少女却不愿和你一起回爱斯基摩村，原来道具店的老板是戴拉林的手下，听到这，你再也控制不住愤怒心情，回去赶跑了他。感激的少女把翻译机(バイリンガエル)给了你，利用它就能在人类的情况下和青蛙交谈，她还告诉你，那个有青蛙挡着的小屋就是长老的住所。



▶前面的敌人是史莱姆吧。为什么在初期的游戏中总会遇到它呢？

来到了小屋，起初长老不愿告诉你咒语，因为那个山洞里冰封着一个巨大的猛犸，万一将它弄醒了，会破坏爱斯基摩村，威胁人们的生命。可是，在你的再三请求下，他还是将咒语告诉了你，并要求你不要弄醒猛犸。既然已经知道了咒语，还不赶快去冰的洞穴。

在这个山洞中，你会看到一个巨大的冰块，里面就藏着猛犸。离开山洞，来到了火山城市弗林(フーリン)。进入道具店，应购买些ツルハシ(洋镐)，它在以后的冒险中是必不可少的。

这是一个炎热的城市，以至于人们都乐于在酒吧间里喝啤酒，同时人们还都做着开采黄金的美梦。你应当和所有人对话取得信息(这点非常重要，事关以后进展)。从交谈中得知，吉洛尼安士兵正在招集工人开采黄金，实际上，由于有很多吉洛尼安士兵守着弗林火山，一般人根本不能走进火山内。另外在村子附近，有一口井。既然生人难以进入弗林火山，就先去井中变成青蛙，然后再进入火山吧！

进入火山内部，先变成人类，因为只有人类才能使用洋镐敲开泥土取走宝箱。另外，一定要和火山内的人谈话，原来他们都是吉洛尼安士兵抓来的开采工，可是由于人手不够，黄金山至今仍未开采出来。这就好办了！回到城市，也招集些开采工开采黄金。并在左上方屋子里的朋友提醒下，在布告栏上贴了招聘广告。

天气太热了，去酒吧喝点什么解渴吧！进入酒吧，看见一个身材高大的家伙，若他能帮助我一起开采金矿，可是一个好帮手啊！你刚上前与他搭话，他便要你请他喝酒……不过，只要依次选"ノー"、"ノー"、"ノー"、"おごらぬ"、"そうだ"，然后打败这个无赖，回到布告栏那里一看，发现那家伙正在看招聘启事。他得知你是奶油甜饼王子，并急需人手，他立刻叫了一帮人过来供你使唤。

一路上，这些人真是英勇无比，替你开路杀敌，在火山洞口，你们成功的使用调虎离山计混入洞中。进入洞中，你要拿走所有的宝物(包括一颗五角星，一颗红星和古昔的石板(いにしえのせきばん)。最后，你会拿到一把金剑，它是所有剑中最强的。可是当你刚拔出这把剑，就发生了强震，原来这把金剑是触动金山的开关，此时，黄金似潮水般汹涌而下……

你醒来发现自己在爱斯基摩村附近。由于触动了金山开关，原来结冰的湖现在都已经融化，而且你还意外的发现，一大块黄金在湖的岸边，如此大的黄金怎么移动到春天的山村呢！先别急此事，原本被冰封的猛犸已经复活，正在破坏爱斯基摩村。当你来到村中，这里已是一片狼籍，德高望众的长老试图制服此猛犸，可是无济于事……

病床上的长老要你去冰的洞窟寻找镜盾(カガミのたて)，而后再去制服猛犸。在山洞中你除了会拿到镜盾外，还将得到一颗五角星，和一个月亮。之后，赶快回村和猛犸决战！可是最终你还是输了……这回长老要你去任天堂公司的博士那里，向他讨教。来到了博士那，他给了你一个能控制猛犸行为的机器，有了它，猛犸就会听从你的指挥，这样就可以让猛犸把黄金运到春天的山村。

来到春天的山村，你只要在和猛犸的战斗中使用机器就能将它降服。然后来到岸边取走黄金，送往春天的山村。而后等待修理呼唤春天的铃。可是，就在此时将出现一个人神秘人物，给了你宝物笛子(このふえ)，并告知理查德处境十分危险，吉洛尼安士兵已经发现了他们的行踪。

你当然不能坐视不管，来到甜点心镇。果然看到吉洛尼安士兵押着一群青蛙经过。然后，看到一个追赶士兵的村人，和他交谈得知他的女儿被士兵抓到宫殿中去了，他请求你去救她女儿。此时，一只被士兵们折磨得差不多的青蛙逃入镇中，你救起它。在病床边，它把草花钥匙给了你。燃起熊熊怒火的你向埃库雷阿宫殿进军了。

进入宫殿，你依然会得到一个红星。最终来到关押青蛙的地方，此时只有在青蛙的情况下，才能和牢内青蛙交谈。原来理查德根本没有关押在这一牢房。正在考虑理查德在哪？此时，竟突然出现了一伙吉洛尼安士兵。这是一个圈套……

王子也被关进入牢房，不过是在另一间牢房，醒来时竟看见一个自称是曼德拉(マンドラ)的女孩？细细打听之后才知道那女孩真名叫玛德雷姆(マドレーヌ)，住在甜点心镇。还记得先前那位追赶士兵的村人吗，玛德雷姆就是那人女儿。另外，王子还发现自己的一切道具都没有了！天无绝人之路！独眼蛙吉姆竟赶来帮助你，在把你救出苦海后，他又急着去救那些马上成为戴拉林晚餐的青蛙。

夺回自己的宝物，并带领玛德雷姆(マドレーヌ)顺利返回甜点心镇使他们父女团圆。本想回到春天的山村，去取呼唤春天的铃，却遇见了三个吉洛尼安士兵，打败他们后意外的得到了黑桃钥匙。索性再去宫殿一探究竟吧！其实接下来的旅程就是大结局了！细想一下，宫殿里也只有黑桃门未曾进去吧！在得到最后一颗五角星后，作为奶油甜饼王子的你，已经拥有了压倒一切邪恶的正义力量，手持利刃，斩尽妖魔。

要点心得

■红心可增加 LIFE 的最大值；五角星可增加 POWER 的最大值；月亮可增加 SPEED 的最大值；剑的更新也可增加 POWER 最大值；盾的更新可增加 ARMOR 值。

■ノコギリ(锯)：可用来锯树和对付妖精之树(オバケのホ)。

■ツルハシ(洋镐)：用来在弗林火山(フーリン火山)内开采黄金，敲开挡路泥土。

■蛋(タマゴ)：可以让人和青蛙变成蛇；果实(かじつ)可让青蛙和蛇变成人；人和蛇落入水中自动变成青蛙。

■关于日记：日记つける是用来储存进度；日记みる是用来了解过去每天的工作。

■关于ワープドア：在山洞、地洞、宫殿中使用一次，会来到出口；再使用一次，会来到你最后一次去的村庄、城镇。

■在具备了伐树和移动小石块的能力后，就可在希米斯城和埃库雷阿宫殿之间的一个山洞内得到 300 个 COIN。

■在从任天堂公司博士那得到移动大岩石的ぐんて后，回春天的山村(スプリングヒル村)，在村的下方用锯锯开树后，进入小屋，可获得加量葡萄酒，它能使你一次恢复 6 格体力。

文：叛逆者　　责编：PERFECT

次世代天空

勇敢的剑士·武藏传

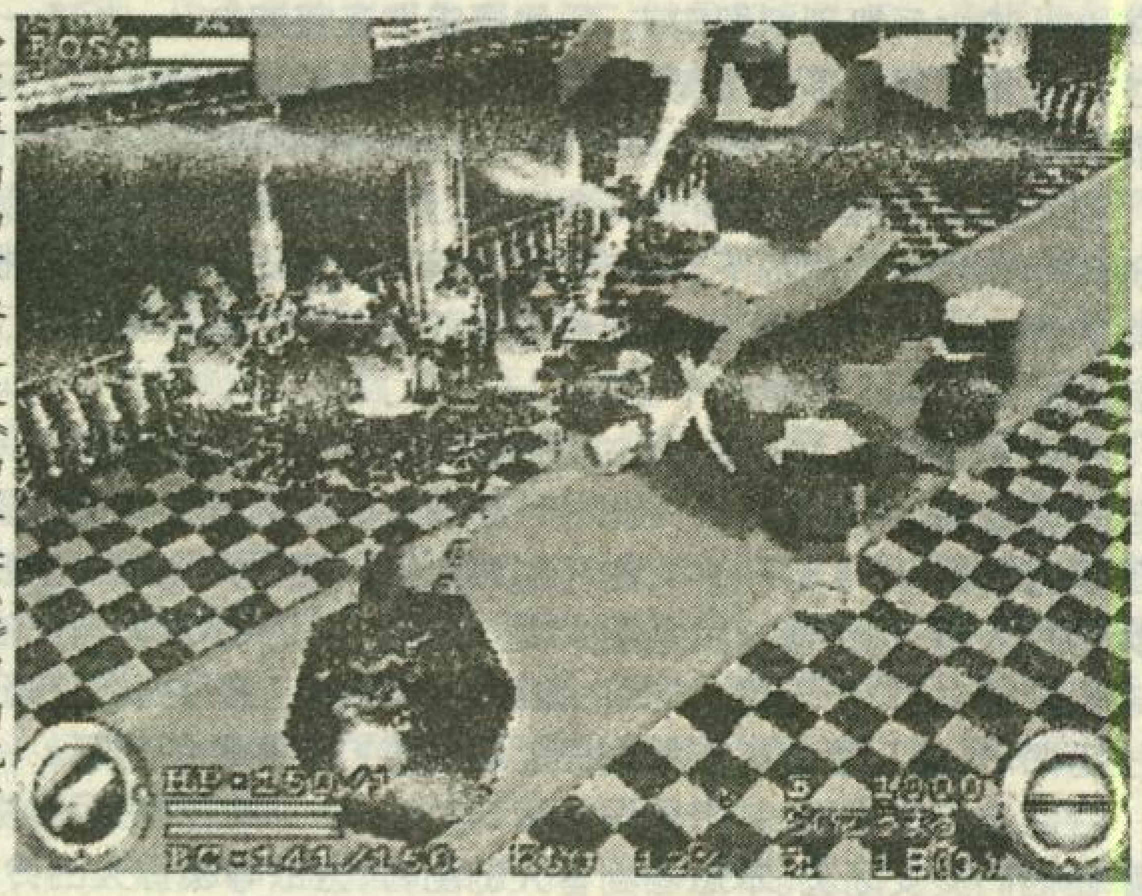
刀光剑影
勇往直前

自游戏进入了32位的进化后，3D对战无疑是这场变革中最为受益的，相比之下，RPG、SLG游戏的改进就显得单薄了许多，尤其是动作RPG，更是被次世代冷落了许久。此次史克威尔再次涉足A·RPG，但并非玩家期待的“圣剑”系列，《武藏传》的结果如何，我们唯有拭目以待。



PS 厂商：SQUARE 类型：A·RPG
发售日：预定98年夏

被次世代冷落许久的动作RPG由史克威尔再掀波澜



▶这样的场景很是像《马里奥64》中的吧

继《寄生前夜》和延期至5月23日的《双界仪》后，这款《武藏传》又将与玩家在夏季相见。真没想到史克威尔竟会这样钟情于制作原创游戏，而且制作周期好像又是如此之短。

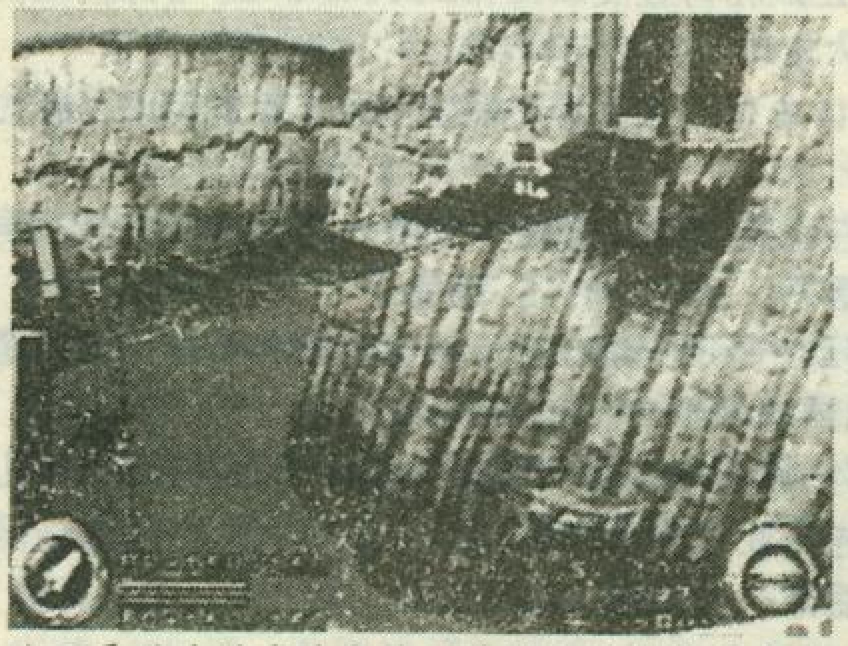
其实这款动作RPG早在97年2月就已经投入制作，但制作人员并非是参与过“圣剑”系列的开发组。的确，从目前看《武藏传》是完全打破“圣剑”套路的A·R游戏，今作的作品中将采用全三维的背景、人物，并且动作成份也将得到极大的强化，当然新系统的加入也是必然的事。不容置疑，《武藏传》必定将成为今夏PS上的重头戏之一。

目前，《武藏传》的开发度已达80%以上，现正处于熬人的调整阶段，相信今作距推出的日子已不在遥远了吧。

武藏

好象小号霸王丸一样的武藏带有浓厚的日本关西风情，武藏不仅动作灵活，身体轻快，而且善于二刀流，是个彻头彻尾的风里来雨里去的家伙。现在请读者注意观察右侧的图片，武藏左手持的是日本刀——雷光丸，雷光丸多用于普通攻击，出击速度快且连斩时的间隙小，美中不足就是威力稍稍弱了一点儿。武藏右手持的大片刀为西洋剑——兰罡多，看样子就知道它的威力强劲，并多用于特殊攻击。不过由于它的重量问题，因而出刀间隙大，但玩家一定要擅于利用这把兰罡多，它可是能够劈开某些障碍物的特殊兵刃呀。

无谜题但是有秘道



▲不要因为游戏共分为8关就认为这就是忽略RPG成份，今作说不定有着相当精彩剧情呢！

据“武藏传”的开发人员透露，这是一款极为强调动作性的A·RPG，在其中没有谜题的设定。但这并不证明今作就是一款只需猛打猛冲的游戏，一些隐藏通道的设定将使游戏变的非常丰满。比如用刀将一样特殊的建筑物击碎，在碎片飞散后就会出现你期待已久的通道。



武藏
二刀流剑士

至今未明的 GET IN 系统

这是一项类似于敌技学习的新系统。利用 GET IN 系统玩家可以收集敌方角色的特技。请读者注意观察下方的图片，这就是武藏发动 GET IN 时的场面，全力一击命中对手后，敌人虽然会壮烈阵亡，但是从它的身体中飞出了几道光束，收集这些光束后也便拥有了敌方的力量。另外，据最新公布出的消息，武藏 GET IN 技的种类是相当之多的，其中竟然会有像火枪一样可作远距离的攻击和毁坏某些障碍物的特技，看来如何巧妙地把握 GET IN 确实是展开冒险的关键。不过至结稿日仍没有明确解释 GET IN 技的相关资料。



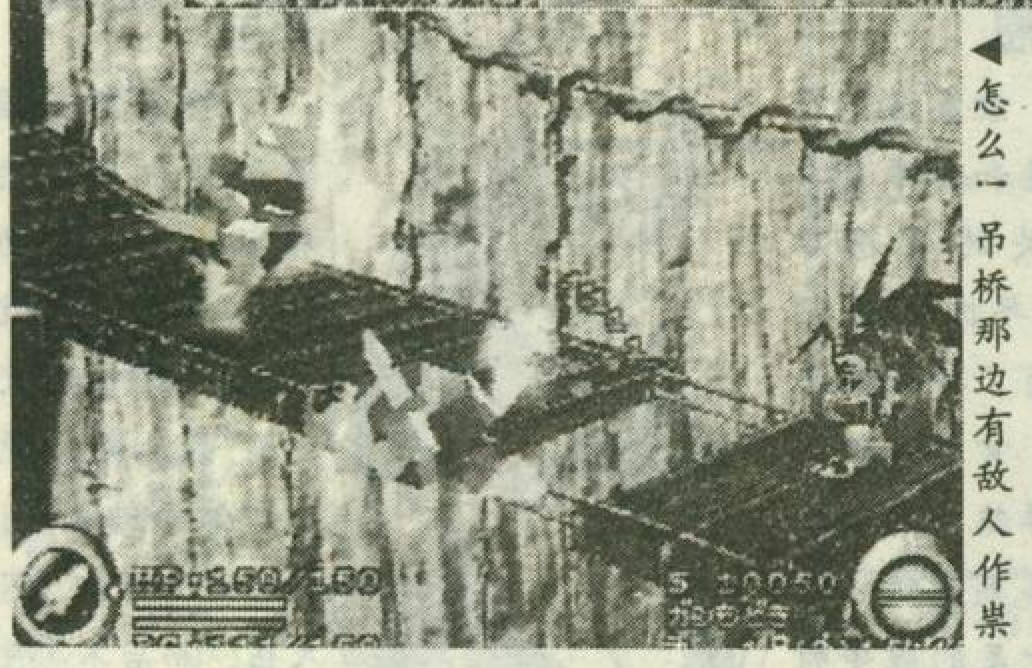




武藏的习惯动作大公开



▶把敌人从悬崖上扔下去一定有趣。说不定会遇到晕高的敌人，只是把它举起来走到悬崖边就已经升天了一



◀怎么一吊桥那边有敌人作祟吗？看来武藏的远距离特技该派上用场了。

——投掷——

投掷不但可以对某些物体使用，还可对敌人进行投掷。接近某些敌人后就能够把它高高地举起，如果周围有崖壁的话那就更方便了，跑到陡峭的崖壁前毫不留情地……

不用明说，读者也一定明白武藏做了些什么吧！这就是投掷的妙用！

——斩法——

除去一般的横斩、竖斩外，武藏在被敌人包围后还懂得使用周身旋转的回旋斩。怎么样，够泼辣吧！只是现在仍对斩法的发动方式不明，这一点还是等到游戏发售后，由玩家自己去探寻吧！

——刀支地——

从名称好象猜不出是什么动作呀！这也难怪，就连笔者看到这项设定后都觉得很有些新意。你还记得在《街霸 ZERO2》中罗兰多在下落中“输入→＋中腿”的“棍支地”动作吗？当然，武藏不是用棍子，而是用他心爱的战刀，用刀插在地面上，身体悬空这便是武藏的得意技之一。另外，武藏还可以在这种状态中跳跃前进，用途很明显，躲过一些地面上的危险呗！

——踩踏——

不明思意，就是跳起来袭击对手，对那些不识时务的敌人来个空中强袭一定很过瘾。但愿踩踏动作能够在空中连续进行。

《武藏传》会成为怎样的作品呢？是昙花一现还是全新的系列？

从目前公布的游戏资料来看，《武藏传》的确与玩家十分期待的“圣剑”系列有着截然不同的风格，那么史克威尔所期望的《武藏传》是怎样的呢？关于这个问题还是让我们听听史氏的扛鼎人物坂口博信是怎样说的吧！

“史克威尔最具影响力的系列作品是《太空战士》、《圣剑传说》和《浪漫沙加》，它们已经成为了深受玩家喜爱的游戏系列，同时也是我们的招牌作，代表着史克威尔的一流的制作水准。现在我们希望《武藏传》也能够成为史克威尔的硬台柱之一……不过，她能否达到这种高度还要看其本身的品质，以及推出时的市场状况、续作力度等诸多要素。说到续作，其实现在我们已在策划之中了（笑）。”



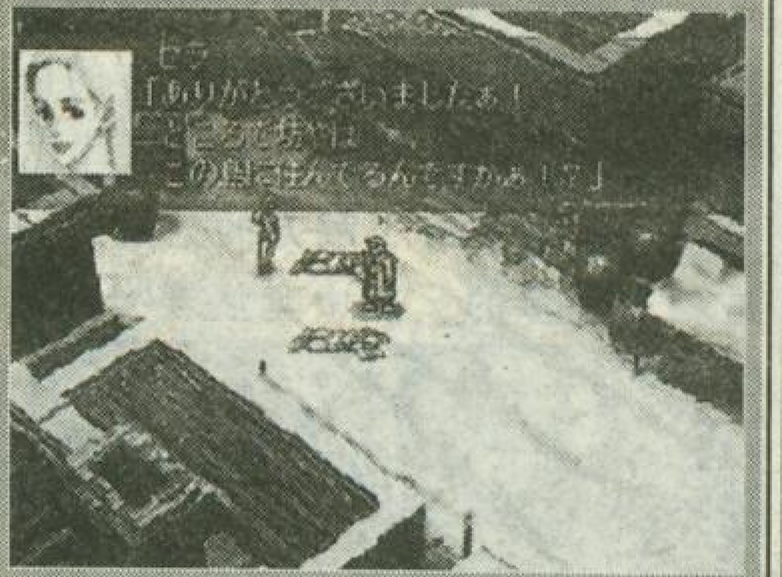
▲从左往右依此是：坂口博信、吉本阳一、小川公一、下野俊典。

责编：PERFECT

赏金之剑·双重利刃

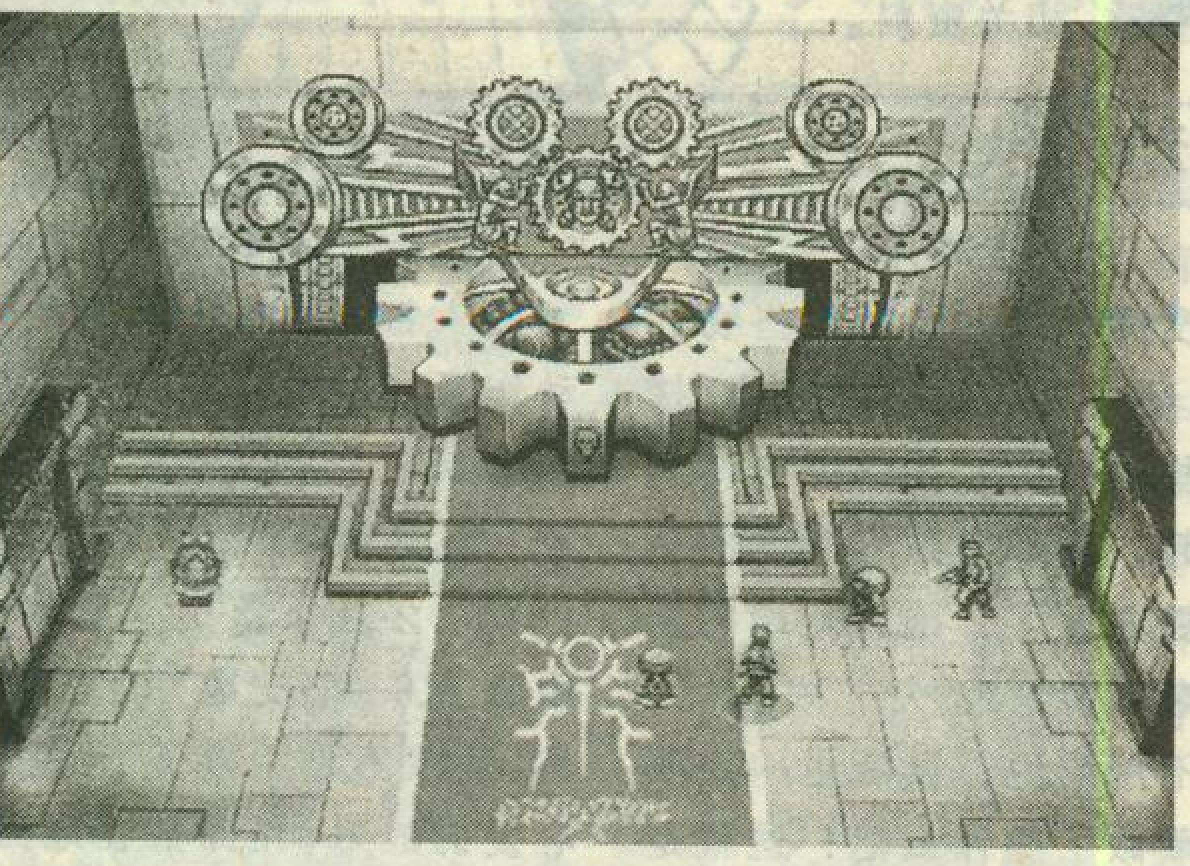
双重利刃 赏金之剑

十年前一座神秘的岛屿突然出现在欧洲公海上。岛上覆盖着一种用现代科技无法解释的金属物质，而且还并存在着诸如火山、冰河之类的严酷环境。但是这些恶劣的环境似乎丝毫不会影响周围各临国对这座神秘岛屿的占有欲，大战已在所难免。



PS　厂商:PIONEER　类型:S·RPG
发售日:预定 98 年夏

遏制对手的行动，抢先夺取 12 枚戒指



▶看完有关今作的介绍后，我发觉《双重利刃》好像与《抉择》有许多异曲同工之处。

令人吃惊的不仅是岛上的神奇金属和自然环境，在这里竟然还发现了传说中的神秘戒指。据说这种戒指原本共有十二个，它们拥有超越人类想象的“神之力”。被发现的戒指已有两枚，其中一枚落在了洛姆勒斯军的少尉肯恩手上，另一枚则掌握在莎拉手中……在野心的趋使下，各国纷纷向岛上驻军，妄图找到这十二枚神秘的戒指。顷刻间，整个欧洲公海均被大战前的肃杀气氛所笼罩了。

今作的游戏目的其实就是遏止敌人的行动，强先夺取十二枚戒指。在游戏初始阶段，玩家可以从二名角色中任选一名作为主角，而没被玩家选中的角色就将成为游戏中一同夺宝的劲敌之一，与主人公争夺戒指的拥有权。

责编:PERFECT

★使用即时战斗，向计时赛挑战！

说到“赏金之剑”系列，就不能不提到战斗开始时的攻击设定。这项设定一旦完成，战斗就逼真的开始进行，几乎毫不间断，这就是时下最为流行的即时战斗系统。

今作中所有的战斗都有时间限制，只要能在规定时间内完成任务就会得到赏金，而且越是提前赏金就会越多。因此若想得到更多的奖金，战斗中就必需要有高效率。当然，过了规定时间，战斗也会继续下去，直到分出胜负为止。

★助战人型兵器——“VOID”

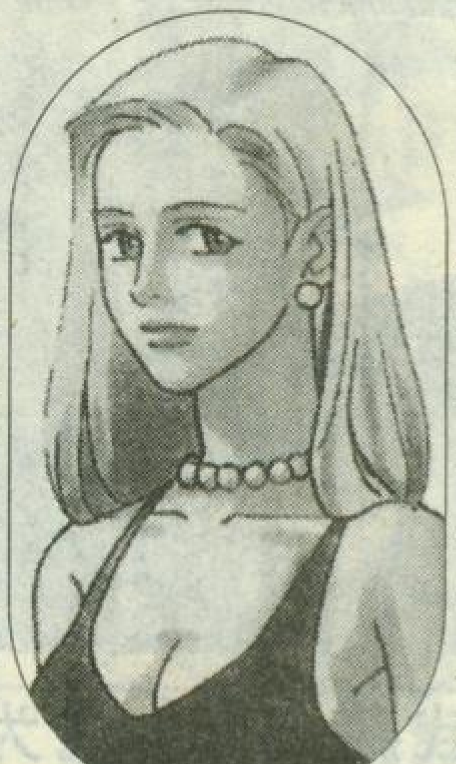
这是一种战斗专用的小型机器人，在它的可爱外表下，有着相当可靠的战斗力。VOID 会和所指定的角色一同行动，一名角色最多可以同时携带四名机兵。因此当发生战斗时，包含 VOID 在内，战场上最多会有 12 个战斗单位同时行动。在战斗中，VOID 会自动依照所属角色的指令行动，玩家可以试着对它们下达指示。

VOID 的结构并不复杂，它由头、躯干、脚三部分所构成，在城里的道具店可以更换其零件并提升战斗力。



肯恩

隶属洛姆勒斯共和国军特务机关的肯恩少尉，年仅 16 岁便拥有了将校的头衔。肯恩不仅剑技卓越，而且很有军事天赋，是个十足的战争材料。



莎拉

原为群岛国佛尔哥尔联邦的居民，现年约 29 岁。她的丈夫就是代代相传的“光之剑”的后裔，可没想到新婚仅一个月的时间丈夫就应召入伍，而后不久便在战斗中牺牲。



戴安娜

超级拜金主义者，为了金钱可以去干任何事，当然也是赏金猎人中的顶尖好手。戴安娜现年 22 岁，使枪的技法绝佳，而且擅于心机，曾担任过间谍工作。



依克西恩

洛姆勒斯共和国军特务机构的上尉，19 岁。自幼生长在贫民窟，和肯恩是童年时的玩伴，也是肯恩心目中唯一的朋友。在战场上你就会感到他们之间的真挚友谊的。

钟楼·幽灵之首

单一宿名　双重人格

今作的故事是以17岁的女高中生御堂岛优前往鹰野别墅访问父亲的好友鹰野初而展开的，游戏中玩家要擅于利用优的双重人格来应付各种突发事件，叩开恐怖之馆的大门。如何解除家族的诅咒、令女主角从恐怖中逃生，这一切就都要靠玩家的判断了。



PS　厂商：HUMAN　类型：AVG　发售日：98年3月12日

文雅可亲与凶残成性并存！这便是女主人公御堂岛优的双重人格。

第一章　被黄色诅咒的玩偶

●在洗手间外打开电灯开关后进入其中，优将发现一只绿色的脚。

●进入浴室后先按动门旁的电灯开关，而后在左侧的壁柜内找到"食堂のカギ"。另外，在里侧的浴缸内将发现某人的上半身。

●大厅内有供多人用餐的大餐桌，其次，在这里还可以调查壁炉和角落里的空花瓶。不过此时不必理睬它们，利用"食堂のカギ"进入食堂。在食堂内的小方桌上优发现了一只正在抽搐的断臂，而且周围同样有许多黄色液体。

●离开食堂，进入二楼秋代的房间，小沙发上有一颗秋代的人头，此时优将呈现出第二人格——翔。这是优在食堂遗失了护身符的缘故。那么返回食堂，找到护身符后翔就会再次恢复成优。

●来到二楼，优调查走廊尽头的日本武士像后，它便会攻击主人公。此时不必理睬它，利用奔跑来到千夏的房间，调查衣柜将得到"引出しのカギ"，另外在千夏的床上还有一个金黄色的小雕像。最后要提醒玩家注意的是，千万不要调查床头柜上的录音机！

●进入雅春的房间，在她的衣柜里可以得到"寝室のカギ"。

●由于下面的故事需要翔的帮助，因此优要返回大厅，将护身符放进角落里的空花瓶中。而后利用"寝室のカギ"进入寝室，途中会听到弥生的呼救声。原来千夏正用匕首对着弥生，见此状况优立即将千夏推倒在地，并令弥生逃走。在千夏爬起来时，优再次呈现出翔的人格，当然也再次击倒了千夏。

●离开寝室后，必须立即用"寝室のカギ"将门反锁上，否则千夏将继续攻击翔。返回大厅，取回护身符后翔将变回优。

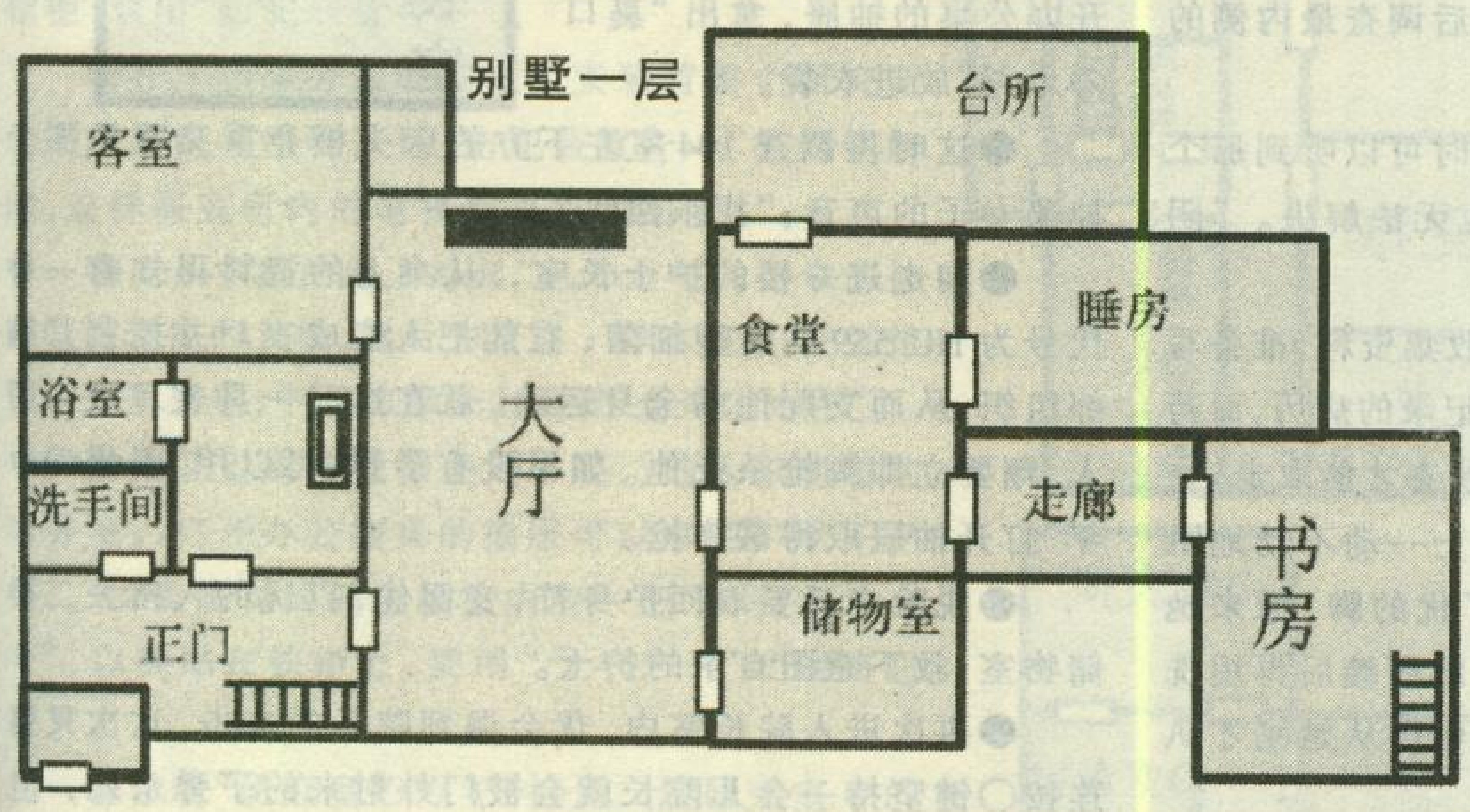
●在储物室内反复调查门左侧的暖炉可以找到"灯油タンク"，而后再向里面走与弥生交谈。

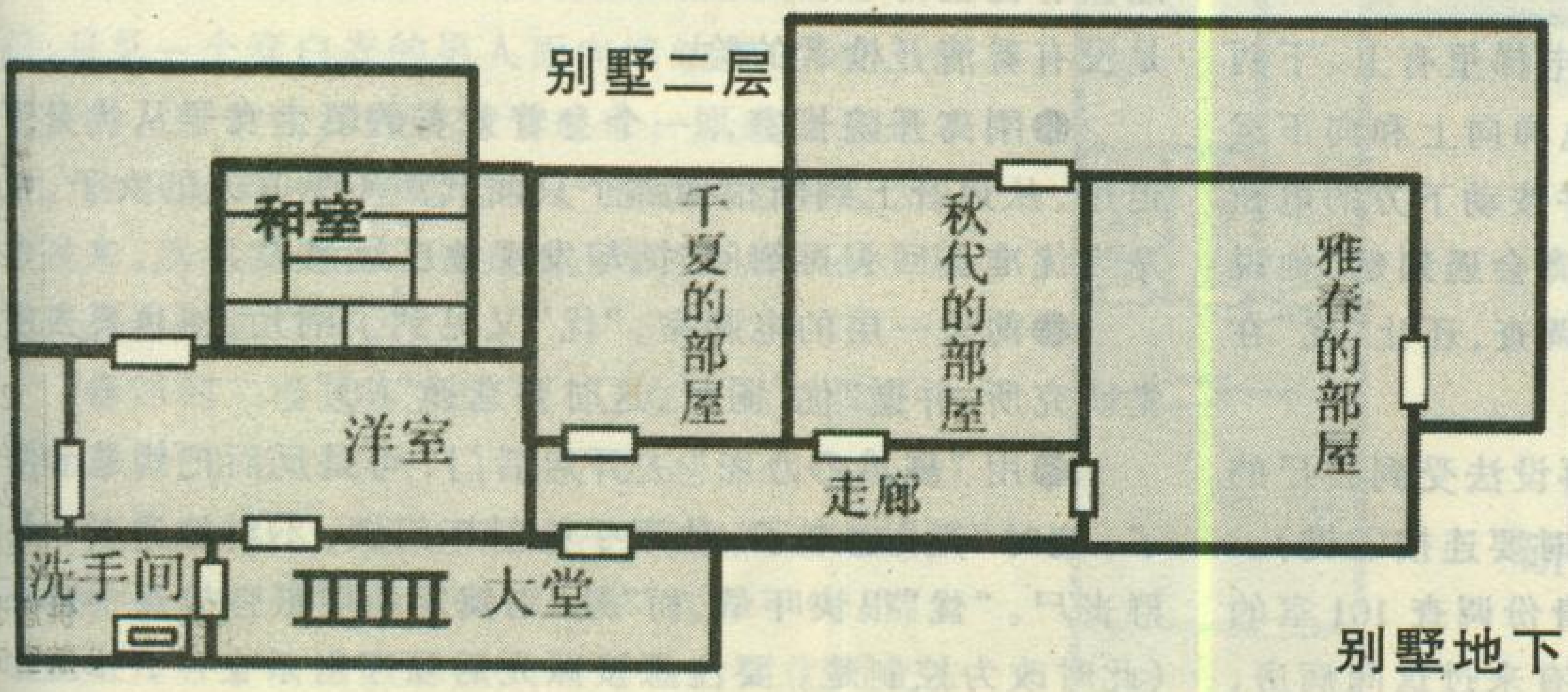
●利用"寝室のカギ"返回睡房，在床头柜上发现一封提及金色塑像的信。

●如果此时回到千夏的房间，金色塑像已经不见了。

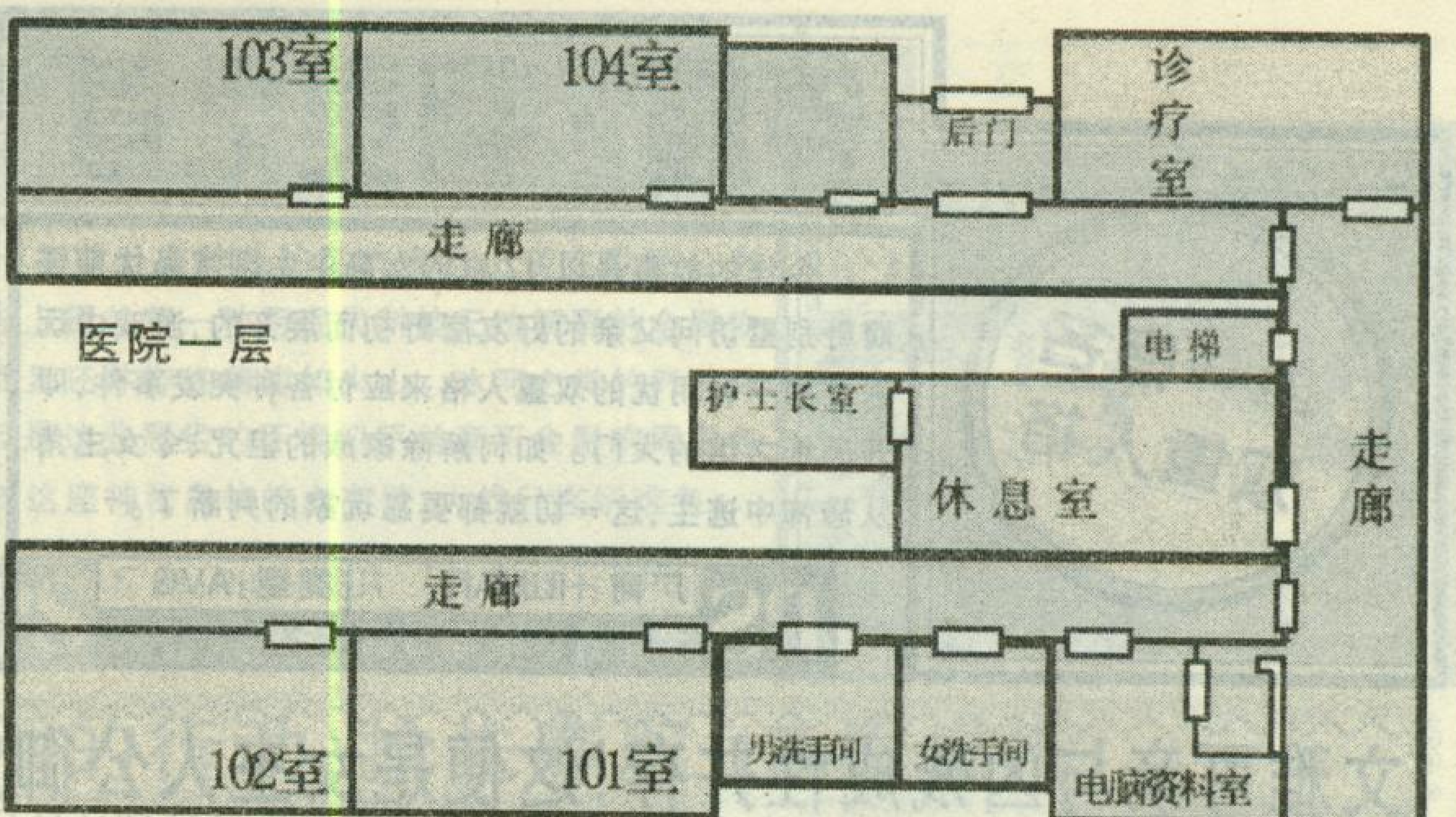
●在大厅门口与鹰野初相见，他赠送了"廊下のカギ"，并邀优在其书房相见。

●抵达地下书房中，开灯后与鹰野初交谈，可他在几句话后便掐住了优的喉咙，此时必须连按○键才能脱险。









●离开书房，再进入地下书房就会发现鹰野初倒在了地上，而且已恢复了清醒。他叮嘱优务必要将金色塑像烧毁。优在取得金色塑像后返回地下书房，在桌子的左侧得到打火机。

●现在应利用大厅内的壁炉将金像烧掉。在前往大厅的路上有可能遇到千夏的攻击，不必理会她，当优抢先跑进大厅后，从餐桌上捡起烛台，并用烛台将千夏击倒。但优也因惊惶而跑到了食堂。此时再次返回大厅，正当优准备把金像扔入火炉时，千夏再次出现，仍旧不理她，优要逐个将金像“灯油タンク”投入壁炉。

在优躲过千夏的攻击后变为了翔，并再次击倒千夏。恢复自由控制后要立即从地面上找到（ミコシサマ），这样翔便恢复成优，抓紧时间将打火机投入壁炉即可。

第二章　噪杂的怪物之笼

●目前已身处医院的 103 房间，谈话后在左上角的床头柜上取得“引出のカギ”。出门转入 104 室，却没找到什么有用的东西。在调查后门时，突然听到一个女子的声音：“你要逃跑吗？”但是环顾四周后，却看不到半个人影。

●进入走廊时会有丧尸袭击，这时要赶快冲入女洗手间，在中间的门有一柄可以当作武器的刷子，用它能击倒丧尸。以后再遇到敌人也可以如法炮制。脱险后调查最内侧的厕格又听到了那个女子的声音……

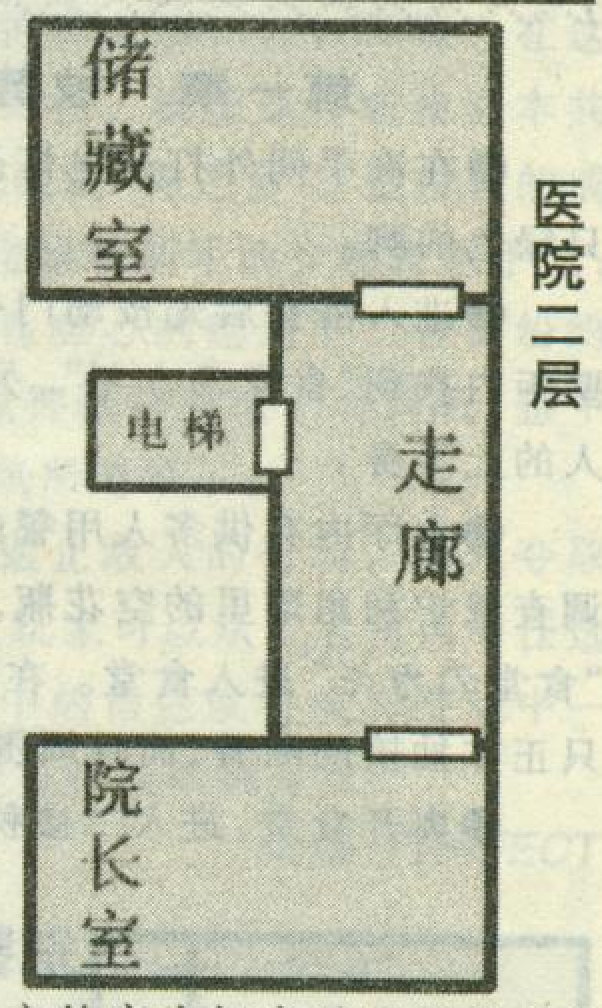
●来到 101 室，打开电灯，调查洗手池时可以听到那个声音：“我的过去受到了诅咒，时间的流逝也无法解决。”阴森的声音叫人不寒而栗，就像鬼魂的语言。

●优在诊疗室见到了记者刚元，他正在收集资料，准备写一篇关于才堂的报道。书桌上有一部由才堂记录的病历，而药品柜可能找到手枪或药箱，不过要以“翔”的状态才能取走。

●电梯旁的房间是休息室，有一名护士一动不动地趴在地上，当“优”上前调查时，她突然抓住了优的脚，原来她也已经变成丧尸。这时要连按○键，摆脱她的纠缠后再用洗手间的刷子解决她，这样再返回休息室就可以从她刚才趴着的地方拾到“物置のカギ”。

●现在可以乘电梯上二楼了，要注意电梯里有上、下两个按钮，而且纵向排得很近，分别控制电梯向上和向下运动。当在二楼遇到敌人时要迅速回电梯，并按动下方的电钮才能回到一层，切勿忙中出错。在二楼走廊会遇到楚，他说鹰野初失踪了，自己准备去才堂的研究所调查，还让“优”在迟些时候去研究所找他。

●现在把护身符放进某个衣柜里，再设法受到丧尸的攻击，使“翔”的人格出现（注意，受到攻击时要连按○键）。这里的方法并不单一，可以先以“优”的身份调查 101 室的衣柜拿到手枪，再进 102 室，如果以前没有来过这间病房，就会遇见丧尸，而后用手枪干掉丧尸。接着就能从诊疗室的药品柜里得到药箱。这时让翔用“物置のカギ”打开二层储物室的门，开灯后与坐在地上的护士交谈，之后在于左下方取得“ドライパー”。



●在院长室翔见到了院长，可谁知他竟然会攻击翔，不过他立刻被踢倒在地。翔用刚得到的“ドライパー”撬开办公桌的抽屉，拿出“裹口のカギ”放进衣袋。

●这时再调查 104 室左下方的床头柜会重又听见那个神秘女子的声音：“找东西吗？”

●翔走进一楼的护士长室，从桌上的资料得知有一种代号为 HU 559 的新型细菌，它能把人变成丧尸并控制其脑部组织，从而支配他的全身运动。就在这时一具丧尸破门而入，翔要立即掏枪杀死他。如果没有子弹，可以用“引出のカギ”打开抽屉取得霰弹枪。

●脱险之后要取回护身符，变回优，以优的人格去二楼储物室，救下意图自杀的护士。

●再次进入院长室内，优会遇到院长的攻击，这次只要连按○键坚持一会儿院长就会被门外射来的子弹杀死，但是没有看清开枪者的脸。

●刚离开院长室，一个身着紫衣的陌生女子从优身旁走过，从声音上判断很像那个只闻其声不见其人的女子，可是当优准备回头再细问时，却发现她已经消失。

●前去一层的电脑室，“优”又见到了刚元，他也要去才堂研究所，并邀“优”同行，这时要选择“NO”。

●用“裹口のカギ”去开启后门，可是反而把钥匙卡住了，这时“楚”也来了，他用手枪射坏门锁，不料放进来一大群丧尸。“优”很快吓晕，而“楚”则镇定地用霰弹枪逐个射击（此时改为控制楚，要注意按照先后顺序射杀丧尸，并且要

等丧尸走近，出现许多着弹点时再开枪）。

第3章　被打开的门

●优醒来时已与楚到了才堂研究所地下一层西南角的走廊。上梯进入一层药品库，从货架上拿到“実験室のカギ”，在资料、标本室内会遇到先一步到达的刚元，他说看见一个头戴面具、满身鲜血的男子在这附近出没。

●使用“実験室のカギ”进入实验室A，实验台边的矮铁架上放有霰弹枪，一定要拿走。

●从实验室A进入研究室A，这里没有什么收获，而当优打开通往走廊的门时，才堂带着鬼面具，身穿血迹斑斑的衣服出现在门口，并马上开始攻击。这时要赶快退到房间右下角，用那里的椅子打倒才堂。

●进入走廊后会遇到丧尸。这座建筑里只有一层的左右二条走廊还有可以重复使用的武器——灭火器，在紧急情况下不要迷路。解决了丧尸就可以去一楼的女洗手间，开灯后调查洗手池找到“青のカート”。

●优走进研究室B，看见藤香坐在办公桌后。上前搭话，他就用阴毒的语气说：“你不要设法逃跑，留在这里可以慢慢享受死亡的乐趣。”

●放好护身符，让丧尸把翔唤醒，再用枪干掉丧尸。而后穿过实验室B来到东侧小走廊，楚也刚好在这里，交谈中他会劝翔离开这研究所。穿过走廊另一端的门并进入浴室，右边的衣物柜因为上了锁而无法打开。于是“翔”回到实验室B，调查右边的钩子得到“针金”，并用她撬开了浴室里的衣物柜，取出“防犯装置キー”。

●在一楼事务室的墙壁上安装着整个研究所的安全系统控制器。用“防犯装置キー”把封锁解除，这样研究所内的电梯都可以使用了。

●先从中庭的地上拾起“机のカギ”，再拿回护身符恢复优的人格，然后去资料・样本室B，在纵排的三个书架里，中间的那个上面有“仓库のカギ”。

●乘北走廊的电梯上到2层，进入东北角的事务室。打开办公室桌的抽屉可以拿到“ライター”。而走廊对面的电脑室内有一把“研究室のカギ”，以被贴在铁柜上，要用“ライター”才能将它取下。

●拿着“研究室のカギ”打开二层研究室C的门，只见一个穿白衣的男人面向墙站着，当优上前交谈时，带着面具的脸转了过来，原来他正是才堂，“你不应该出现在这世上。”他边说边举起大刀劈过来。这时需连按○键避开刀锋，而后回到一层用灭火器把他打倒。

●回到二楼进入实验室C，在左边的椅子上可以拿到“手锭のカギ”。随后用“仓库のカギ”打开2楼仓库的门，优发现自己的父亲御堂岛被手铐锁住了，便上前用“手锭のカギ”打开手铐。御堂岛让女儿去2楼东侧的所长室等他。而优则先去了仓库后面的书房，从书架上拿到“赤のカート”。

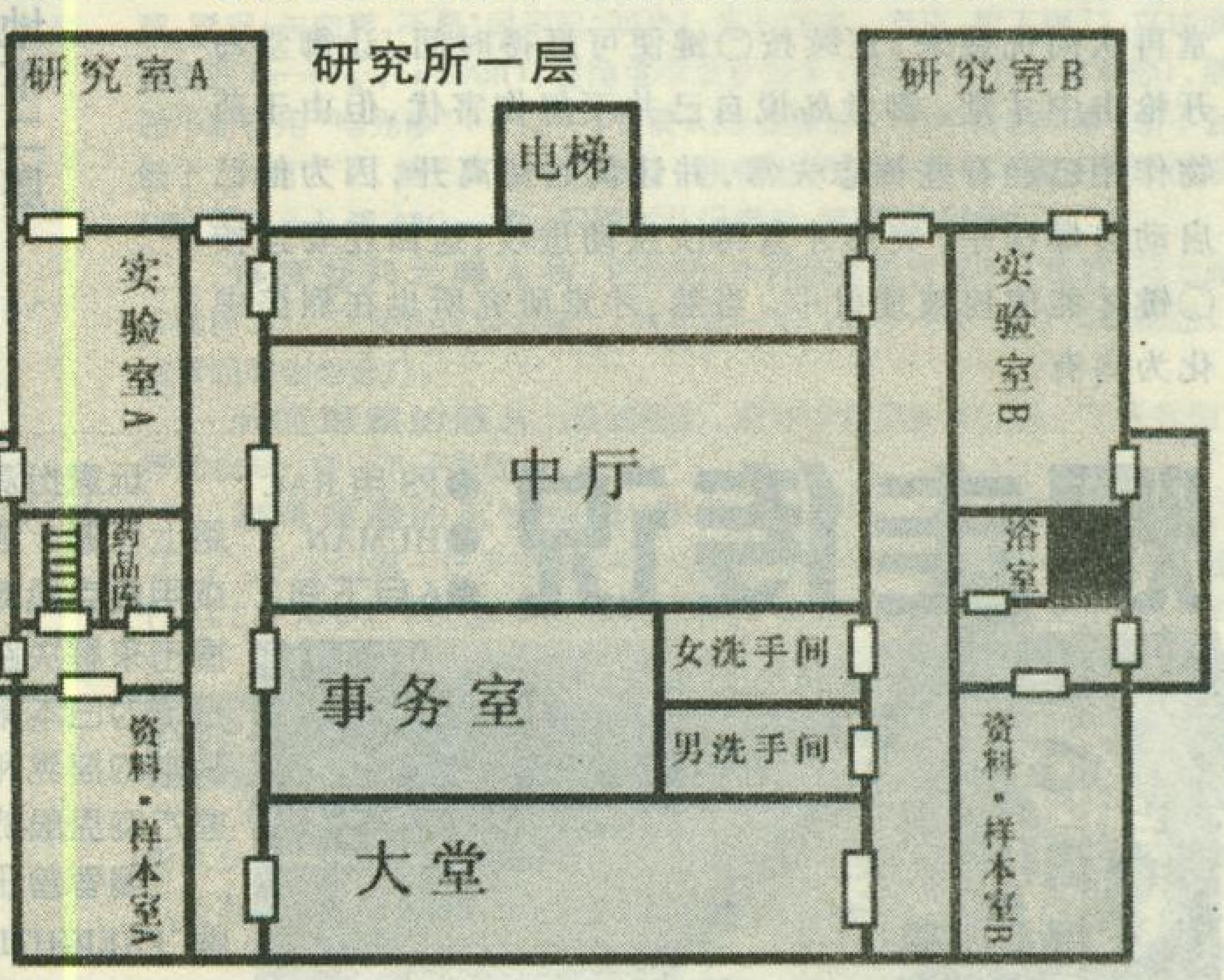
●当优来到二层的事务室时，御堂岛已经在设法开启所长室的门锁，突然才堂闯了进来，御堂岛就让优先进所长室避一避。在所长室里优见到鹰野初，他只说这所有的诅咒都是御堂岛造成的，却没有说明原因便离开了。优用“机のカギ”打开右边的书桌抽屉发现了“绿のカート”。

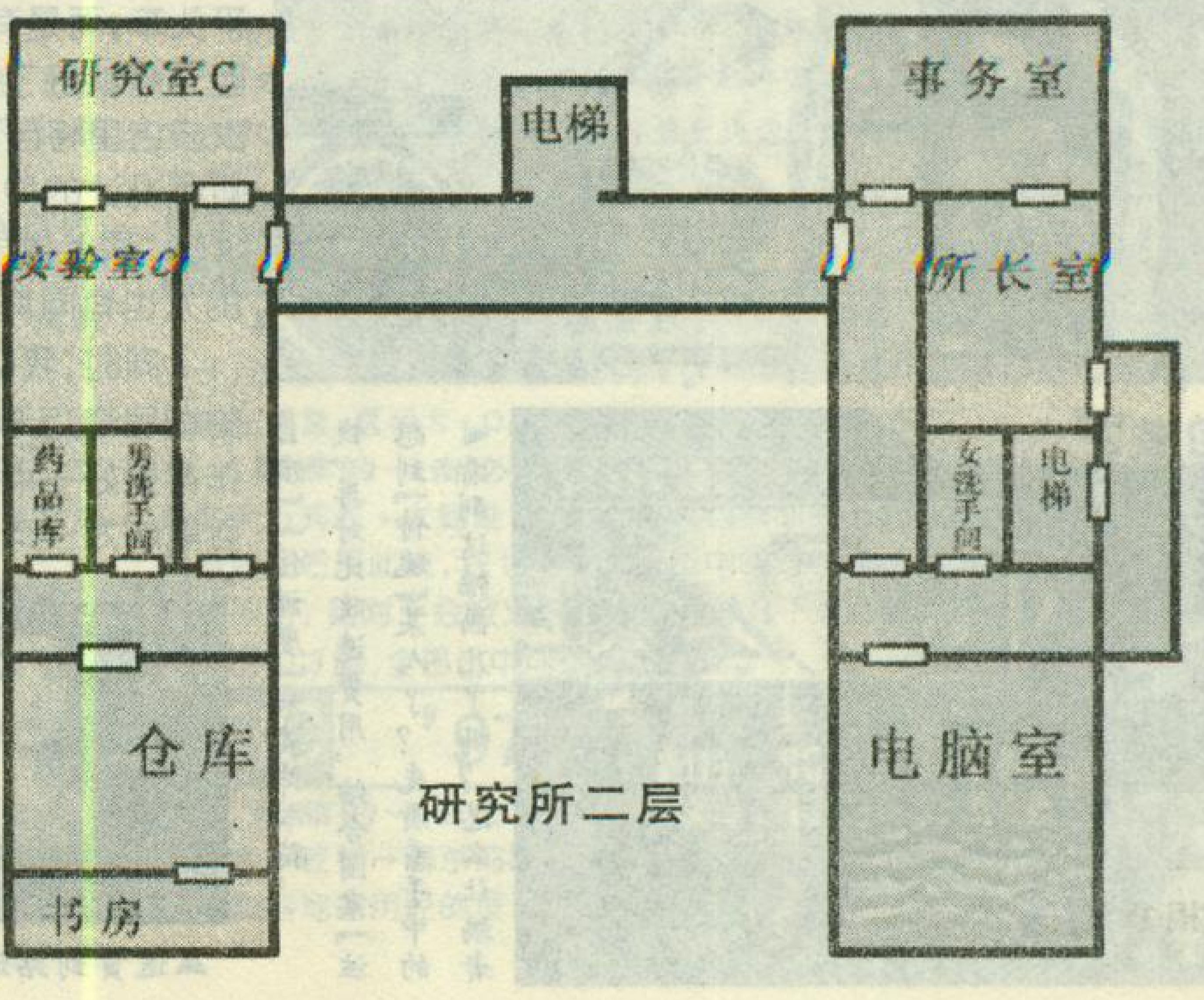
●先用“赤のカート”在右侧门旁的识别器上刷卡，再开门出去（返回时也要先刷卡），2层东侧小走廊上的电梯要用“青のカート”才能打开，乘上它可以下到地下室一层。先解决丧尸，而后把护身符放好，并以优的状态进入解剖室B在里面会遇到藤香，他会向优进攻，这时翔的人格就会出现，将藤香赶走。最后从右边的架子上拿到“ナタ”。

●进入解剖室A，用“ナタ”切开实验台上的尸体，拿到“墓地のカギ”。

●取回护身符变为优，进入地下室一层的焚化炉室。刚元正好的里面，并准备离开研究所，他会问“优”是否一起走，这里要选“No”。

●用“墓地のカギ”打开门进入墓地，发现鹰野初重伤





不支到在石碑后。临死前他不断地说着有关黄金像、诅咒和御堂岛的事。最后“优”从他的尸体上拿到“大扉のカギ”。

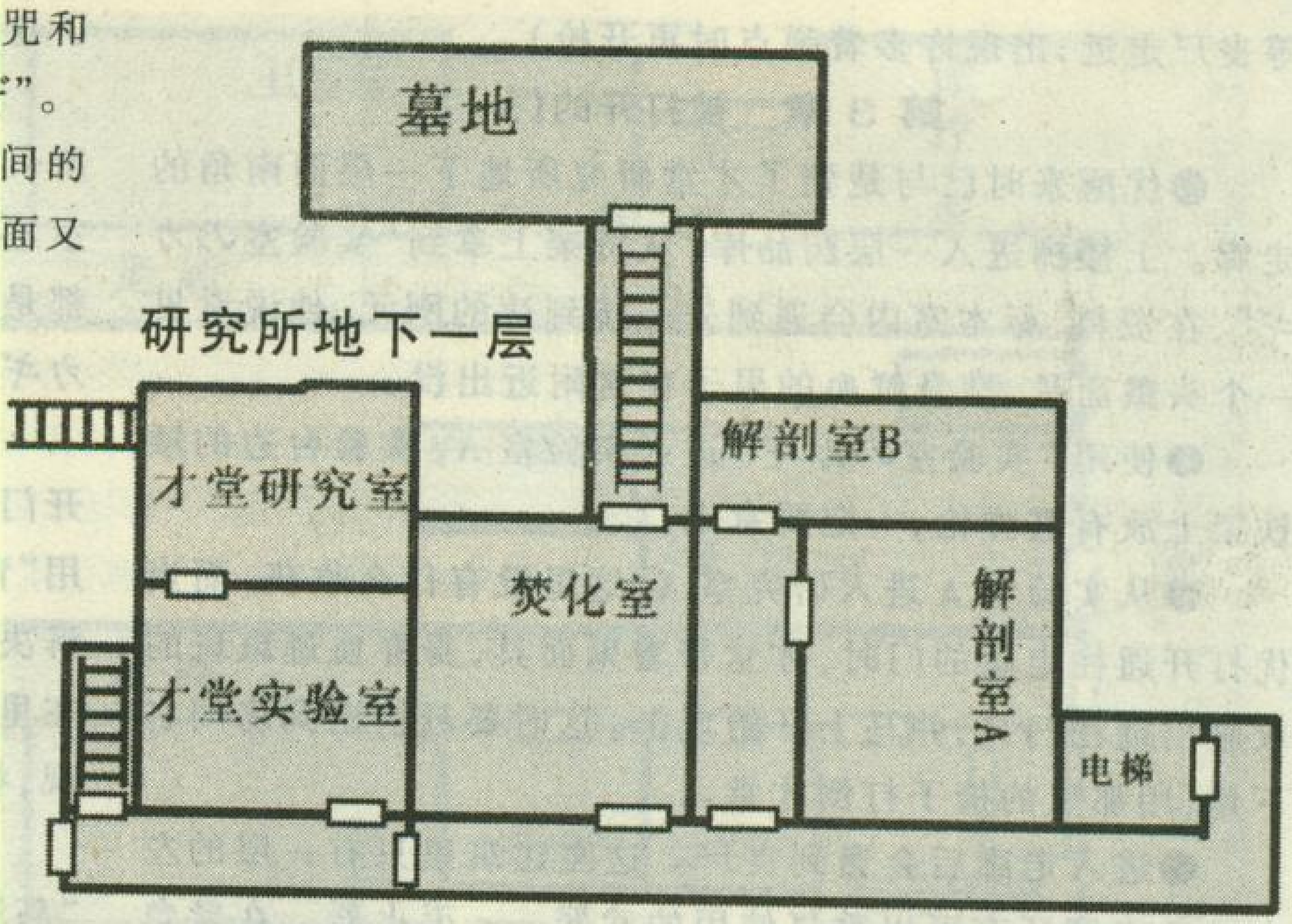
●使用“大扉のカギ”可以打开地下室一层走廊中间的铁门。随后用“绿のカート”开启才堂实验室的门，在里面又见了黄金像。此时要把护身符放到一边，令翔的人格醒来。而后再进人地下室一层的才堂研究室。

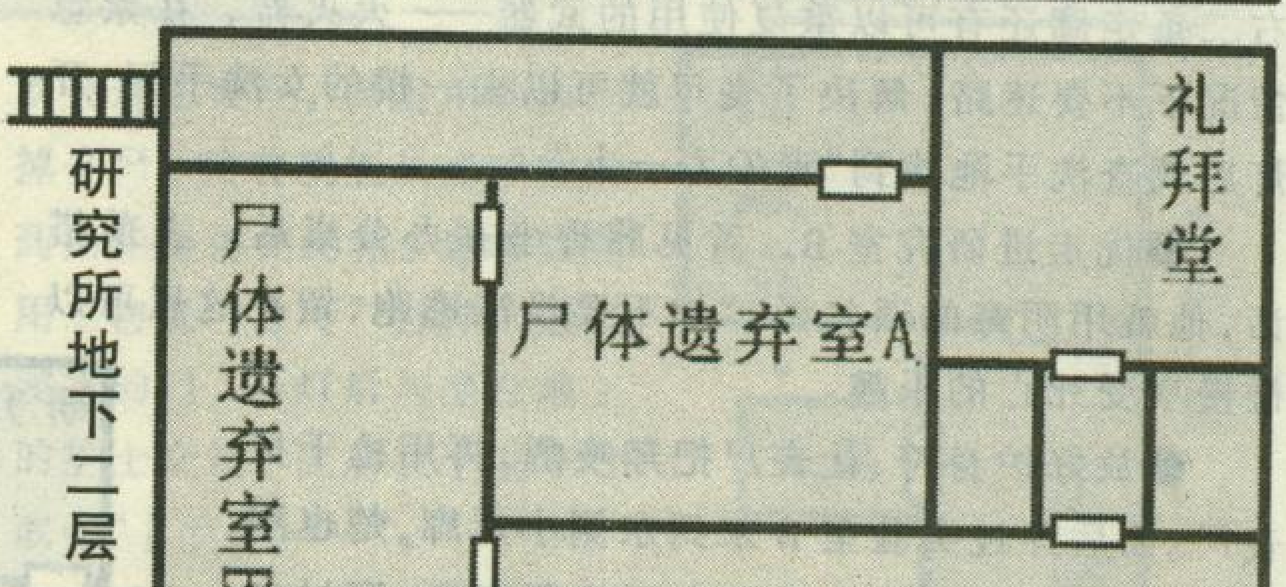
●在才堂研究室里御堂岛正在用计算机查阅资料，翔向他询问有关诅咒的事，但他没有正面回答，只是让翔去地下室二层等他。

●先拿回护身符变成优，再下到地下室二层的尸体遗弃室A。当优准备离开时，藤香又一次出现，可由于御堂岛的缘故她没能对优下手，反而服毒自杀了。

●在尸体遗弃室B里会见到楚，他告诉优这里很危险，希望他能和自己一起离开。但这时还要选“No”。

●再向前到达礼拜堂，只见御堂岛正和才堂交谈着。原来优是才堂的女儿，但由于被诅咒而隐藏着残酷的人格，于是才堂将她活埋在墓地，而御堂岛因为妒嫉才堂的天分而救走优，想以此为筹码要挟才堂。这时才堂再次向优袭来，连续按○键便可赢得时间，让御堂岛开枪击中才堂。御堂岛说自己并不想伤害优，但由于药物作用已经有些神志失常，并让优赶快离开，因为他已启动自爆程序。突然才堂再次发动进攻，这回还要连按○键才能使他被楚射中。当然，才堂研究所也在烈焰中化为乌有。





文/绘图：刘鹏　责编：PERFECT

爆走传说

●PS用 RAC
●HUMAN
●6月下旬

编辑/卡车天师



玩家扮演的是改装型大卡车的“运将”，哼着演歌在全日本的高速公路上狂飙！遇到塞车和挡路的，卡车司机就用大汽喇叭给他叭、叭、叭，或用麦克风喊“闪啦！呆子！”。当然，有时还会用到直接攻击，也就是用撞击来解决路上的阻碍。同时，靠运送货物得来的报酬改装爱车，目标是成为日本第一的大卡车司机。由于对应DS摇杆，所以震动会随着行驶中的摇晃和冲撞街车时的冲击产生变化，可以让人充分体验到如同手握方向盘般的迫力。

编者曾于西安见到过纯正美国双立式镀铬大排气管的世界一级品牌“FREIGHTLINER”巨型卡车（不同于“VOLVO”、“SCANNIA”、“BENZ”等平头车，而是有“大鼻子”的那种），当时就想如果能在游戏中驾驭这样的巨无霸就好了。HUMAN公司在游戏中设立了“全国制霸”模式，你可在改装店里将巨型平头卡车按自己意愿挑选零件，并选择艺术卡车界的大师所设计的种种图案来装饰集装箱。另外，还有其他模式如“头脑决斗”、“顶上战争”、“男之华道”等，这里面有的故事很感人（是恋情方面的），也有同其他司机斗殴这样的故事哩。

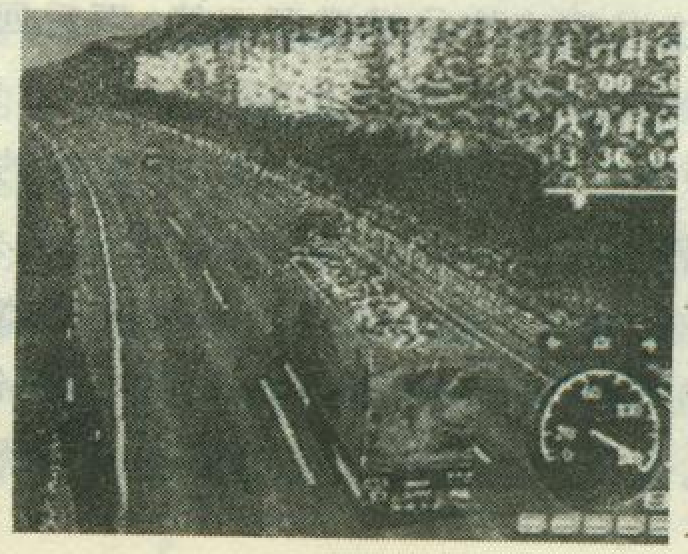
同时，我们必须注意到，赛车游戏的操纵感才是最要命的。虽然本作的构思奇巧无比，而光有美丽的画面还不够，希望厂家能把模拟驾驶感作得更好一点，那么，这款“爆走艺术卡车传说～男一匹梦街道”真还有可能成为一支RAC奇葩。



◀看到这幅画儿了吗？怎么让编者想到『侍魂』某人了？先看看手中的钱，再对比改造费用，结合图案『注目度』、『传说度』来装饰车箱。



▲送货到站遇到了她。



◀夜行。巨车的灯饰闪闪发光，美丽且壮观至极。公路的地形也变化多端。

秘技天地 MI JI TIAN DI

方偏 技秘

主持人：风马

SS '97格斗之王 FP 5

在练习模式中选用大蛇：当已经将其他五位隐藏人物都选出来后（具体方法参见上期本刊），就可以在练习模式中同时按 R、L、Z、Y、B 键选用大蛇了。大蛇的出招如下表：

必杀技：→↘↓↙←+A 或 B 或 C 或 D
↓↘→+A
↓↘→+B
↓↘→+C
超必杀技：↓↙←+A 或 X
→↓↘+A 或 X　北京　觉得大蛇的超杀实在太好出的 风马

SS 恶魔救世主 FP 5

使用胧 BISHAMON：使用任何一位角色在没有续关并且一回合都没有输的情况下，只要有两个回合是用规定的招数取胜的话，就可以使用胧 BISHAMON 了。各角色的规定技如下：

JEDTH—PROVA DI SERVO
BULLETA—BEAUTIFUL MEMORY
Q－BEE—＋B
LILITH—GLOOMY PUPPET SHOW
DEMITRI—MIDNIGHT PLEASURE
MORRIGAN—DARKNESS ILLUSION
ANAKARIS—PHARAOH SALVATION
PARAOH DECORATION
VICTOR—GERDENHEIM THREE
ZABEL—HELL DUNK
LEI－LEI—中华弹
GALLON—MOMENT SLICE
FELICIA—PLEASE HELP ME
AULBATH—AQUA SPREAD
SASQUATCH—BIG SLEDGE
BISHAMON—咎首杀
DONOVAN－CHARGE IMMORTAL
PHOPOS－FINAL GUARDIAN β
PYRON－COSMODISRUPTION

使用 DARK CALLON：当使用任何一名角色通关一次后，进入角色选择画面，按住 L、R 键，再同时用两个拳或脚键来选 CALLON 的话，就可以选出 DARK CALLON 了。

EX OPTION：只要按住 L、R 键，再按 START 键来进入 OPTION 的话，就会进入 EX OPTION。里面有各人物的结局画面和一些其它的系统设定。

北京　觉得自己跟"雪男"是一路人的　风马

PS 铁拳 3 FP 6

第三套服装：在游戏中，LAW、GUN JACK、安娜、凌晓雨、风间仁、艾迪这六个人都有第三套服装，只要满足以下条件，再按住 START 键来选择即可。

LAW：无条件。
GUN JACK：在街机模式或对战模式中使用 GUN JACK 十次以上。
安娜：在以上两种模式中使用安娜 25 次以上。
凌晓雨：使用 50 次以上。
风间仁：使用 50 次以上。
艾迪：最少使用 16 位不同人物打爆街机模式。

录像及重播：在练习模式中，选好角色后就会出现一个 MODE SELECT 的选项，这时先选择 FREE，同时按住 L1、L2、R1、R2 四个键，再按○键决定即可。　北京　与三岛平八并称世界第一的"铁蹄王"　风马

风论：这两条秘技都与显示游戏制作的细致程度有关系，对游戏本质不构成影响。

ARC 侍魂·天草降临 FP 5

天草的魔球失灵：天草四郎时贞的天照封凰（→↘↓↙←＋斩）是把手中的球变成一个贴地道具滑向对手。若击中，对手就会被提起，同时天草指挥魔球将对手痛打一顿。但如果天草发出天照封凰时，对方也发出飞行道具（一个在地面，一个在空中，不会抵消）若天草被击中，那么对手又被天照封凰击中，对手就会被提升好高（比平常高出 2 倍），再摔下来，但并不损失一丁点体力。

河南桐柏　房亮

ARC 天草降临 FP 4

罗刹加尔伏特之无耻拳击：此技一出，对手 HP 直线下降，唏溜、唏溜（失血声，不是"风干马"叫声），无人可逃。方法：放下屠刀、立地成佛的话（←→↘↓＋START），在角落中反扯对手（向后扯使对手背对你），然后不断使用"电光拳"（↓↘→＋B 或 A，B 比较好），对手背后中拳，却不会倒下，挨第二下、第三下也不会转身，除非加尔福特、服部半藏使用反击法（嘭，大木头），或 ABC 一个。只要七八记老拳，哈哈，去死吧！

修罗苍月之辱人技：四连斩、十四连斩或武器击飞技后，马上抛下武器，可一下子扔在对手身上，对手动一动，HP 少一点（一个中斩的血），可算屈辱倒地追打。

莉姆露露的跟头：没武器时，前冲中修罗按 AC，会一下子绊倒，罗刹按 BD，会一下子滑倒。

娜可露露的可怕杀机：罗刹，先乘狼（↓↙←＋任一键），闪光之牙（↓↘→＋C）接一记天之牙（→↓↘＋C），将对手衔上天时一个分离攻击（↘＋C），70％上下的血！（因为闪光之牙、天之牙在"天草"中也有攻击判定）　陕西安康　玩 RPG 走迷宫走得比桑原还好的　赵云

ARC '97格斗之王 FP 4

安迪的无限连击：C→击臂背水掌（（近身）←↙↓↘→＋AorC）→前跃 D→击臂背水掌→前跃 D→……（若前跃 D 落地时离对手较远，向前跑几步再用击臂背水掌即可，但对七枷社慎用）。

江苏镇江　周戴鸣

马语：周戴鸣指出：本刊 97 年第 10 期 P49 夏尔米的"SHERMIE 螺旋打"应为（近身←↙↓↘→＋A 或 C），95 年第 2 期"秘技天地"P57 介绍的拉尔夫的超杀追击和真·七枷社的超杀追击可用紧急回避（即后滚）躲开。特此感谢！

ARC '97格斗之王 FP 4

真·克莉丝的一击必杀：先蹲下重拳，再←↙↓↘→＋C 前进少许，在对手落地前蹲下重拳，再↓↙←＋C，再蹲下重拳，再←↙↓↘→＋C，如此重复，直至 K·O。

草雉的一击必杀：在 MAX 超杀条件下，跳跃重脚＋蹲下重拳＋重七十五式改＋大蛇雉，全部命中大约损血三分之二以上。若是将对手逼至角落里后用此技，在七十五式改击中的对手还未落地时发大蛇雉将拳键按住不动，则对手会被火焰连续烧得弹几下，然后随着草雉将火焰放出又可以击中 3 响，全部击中可以一击必死。　湖北武汉　刘念生

ARC '97格斗之王 FP 4

玛丽的一击必杀：只限有二层气槽时，爆发一层，小跳跃重脚→近重拳→轻拳→超杀玛丽野玫瑰（↓↘→↘↓↙←A 或 C），等超杀命中后，当玛丽落地后用轻的垂直之箭与玛丽攫夺追加，就可一招必命。

辽宁沈阳　闫诗洋

ARC '97格斗之王 FP 4

草雉京的无限连击：近身按C(重拳)击中后可连最终决战奥义"无式"(三神技之一)(↓↘→↓↘→A或C)或者MAX状态下的大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A或C)。草雉的无限连击必须要将对手打到版的两边，在对手招中七拾五式·改后一直向前走，对手从空中落下时用C键将对手再次击浮空，马上再次使用七拾五式·改，一直到最后。

安迪的无限连击：近身↓+C键击中后可连飞翔流星拳(↓↘→↓↘→+A)；用升级模式时对手如果挨了击臂背水掌后，当安迪刚将对手击浮空后，马上用向前大跳跃在空中追加。C或D，当对手落地后在起身瞬间再次使用击臂背水掌(近身←↙↓↘→A或C)再空中追打，直至对手死亡。

甘肃兰州　马雪青

ARC 饿狼传说RBS FP 4

特瑞的最强连技：空中C·B·B·→C·←C·威力突袭(←→→A)·多重喷泉(↓↙←↙↓↘→+C)·可打掉3/4体力。

望月双角一击必杀：条件：在版边，可使用超杀。空中C·C·C·C·↓C×3·→↓↘+B(此时墙必被打碎，对手晕倒)·超杀/潜在能力(必死)。注：此招适用于90%的场地。

哈尔滨　对本刊的投稿经历非常坎坷的　岑巍

ARC 天草降临 FP 4

牙神的无限连杀：三连杀(↓↘→A×2)斩完二斩后→十四斩斩到十二斩→三连杀(↓↘→A×2)→十四斩斩到十二斩→……

哈尔滨　向风马诉苦高呼理解万岁的 岑巍

马语：稿件的选用与"理解不理解"关系并不大，只与稿件的内容、格式以及收到的时间有关系。大家如果能尽量考虑编者之辛苦的话，那么稿件的登用概率就会增大的吧。当然，编者也会理解和体谅作者的辛苦的。

PS 寄生前夜 FP 6

得到10个弹夹：在游戏开头，警员aya追逐EVE来到台后，发现一个大洞时，可听到外面传来警报声，这时赶到剧院门口，发现3名警员，此时与最右边的警员对话可获得10个弹匣60发子弹，这时就可以回去练练枪法了。

江苏句容　想在游戏界发展的　刘江

PS 侍魂·剑客指南集锦 FP 5

在"真·侍魂"中选两位BOSS：在VS模式中，选人画面时按住1P的L1、L2、R1、R2(一定要一同按)。如果成功，那么将在第二排人头像旁出现两个光标，只要顺着光标向左移到版边，即可选黑子。向右移到版边，则可选罗将神·水姬(注：此技只可在VS模式中使用)。

辽宁鞍山　号(自)称"侍魂之王"却经常被人挫败的 何旭

PS 天诛 FP 6

随时加血法：在过关过程中，如伤了，按一下暂停键，使游戏暂停下来，输入上、上、下、下、左、右、左、右、□、△如听见主角叫了一声即成功！再按一下暂停键，使游戏恢复正常！爽！！！满血是也！这样就不必为血瓶不够而烦恼了！

重庆　张剑春

PS 耐克塔利斯 FP 7

选关密码：

1.RANDAL	2.HUNDRA
3.CINBER	4.MARLIN
5.BAYARD	6.WEBLEY
7.PARKER	8.MERKEL
9.ITHACA	10.BAIKAL
11.SAVAGE	12.VALMET
13.MAUSER	14.KIMBER
15.BISLEY	16.MEANEC

上海　望众玩友好好"享受"最后一关的 洪钧

马语：你的名字让我想到自己儿时的快乐时光。洪钧老祖，这个"封神榜"中的人物，我最初见到是在一种被称为"洋画"的彩色硬纸小画片上，现在的孩子不知还知不知道这种玩意。风马小时候没有电子游戏玩，可与大院里的孩子玩拍洋画、煽烟盒之类时，也同样非常快乐。我觉得现在的孩子很多都不喜欢户外运动，总是在家里玩游戏，这不好！虽然自己也属于这类，但我却十分喜爱户外运动，踢球、游泳、滑冰等都乐于参与。尤其是每年春天，总想出去疯一阵子，可惜写这些字时，是大家正在放假而我却加班的5月2日下午，真不知我什么时候才有时间能与朋友们一起去玩呢？

PS 兰古瑞萨1+2 FP 2

第三关便拥有艾尔文的皇家骑士：①游戏前回答提问使艾尔文学会**ヒール**1，且于前两关让艾尔文的MP上升至2以上。

②预定分支路线和练级人物，大杀第三节，除了那个IQ甚低但不知为何又会Fire的XX战将。

③将此残将团团围住(建设用主将或骑兵)且保证士兵不再其主将身边(使用"手动"罢)。

④精彩开始，XX用Fire烧你，你即用**ヒール**1回复，如此循环下去后究极职业，强劲魔法有何难修哉。备注：其它关也可用此法；建议海恩向下一直转职，可学会所有回复、辅助魔法；欲练级时，要多配兵，少伤兵，确保EXP的充足，小心照顾莉阿娜！！！

此法是在走帝国之路第九关时，在捷莉身上发现的，将艾尔文，巴尔加斯，洛加全转成了究极职业，共用了近300TURN，所以此法又称——练恒心法。当时可惜海恩、利昂、依美尔达不会这等超强魔法，否则……若用此法于第4关将莉阿娜练转成大神官或公主，即悟出瞬转魔法，那么第五关放火，第六关盗宝的依克贝尔多也只得甘败下风，留下两条最强防具——暗黑魔法衣。另外X1中的**あにき**全灭也不成问题：只须先解决头领**あにき**(AT，DF最强，雇佣魔枪的**あにき**)消除回合限制即可，且可于头领**あにき**所处位置得到唯一的铁亚铃(此技对应2代)。

贵州遵义　黄河

SS 樱大战2 FP 5

在LIPS中多出来的选项：在游戏当中的某些LIPS，若你什么也不选等时间过去，便能在选项栏中，见到多出来的选项。这些多出来的选项对这一话的情节分歧及队员信赖度有时比原先的选项影响还大，若选得对，队员的信赖度可大幅度增加。根据笔者肤浅的观察，在这些选项出现前的LIPS，选择时间都很短，移动时颜色呈绿色。这样，便能正确地判断出LIPS是否会出现多余的选项，而且，在这种LIPS中，都留有许多空白，非常地明显。

四川成都　SFC、ARC、SS、PS都爱玩的　曹伟

SS 兰古瑞萨1+2 FP 5

选关法：在游戏中的LOAD画面，顺序输入右、下、上、左、R、Y、START、X、Z、C，即可选关。此法对两代均通用。

上海　陆怡飞

SS 兰古瑞萨4 FP 2

四个隐藏关：?1：在第六关"猛将巴鲁卡"中先将兰迪奥斯移到MAP的(44，7)处(此处有一滴碧蓝的水滴，就不知此乃温泉也)，确认温泉存在后，先将马克雷说得进入温泉，然后将马克雷以外的其他同伙一起说得，全员生还过关后便可进入?1。在?1中择答按1、2、2的次序回答后，便可与烈崎马克雷一同去偷看……，此后先买通最上方的NPC(钱越多越好)，先让烈崎进入温泉，那么便出现三个回答①烈崎决定的②自己决定的③神的决定，选③可加友好度。

?2：在第九关"卡高西斯城攻防战"，让马克雷移到那个憨儿国王面前地毯的花纹处，可以得到极其重要的"……免费招待状"，接着于第十关"山贼之谷·雨夜之袭击"，第20回合，让马克雷移到屏幕右下角的小洞口处，"……招待状"将帮你通过关闸，进入?2。超级搞笑的兄贵，但它们实力太弱了。

?3：在第十四关"救出！卡高西斯军"，坐标(7，19)处，你能看到有间小屋左上角处的不同寻常的标记，正是?3的入口也。只好苦等这位憨儿国儿从屋子里的挪出来了(有瞬魔法则另当别论)，先确认标记的存在，再杀退巴鲁卡，接着兰佛特将军出现，他是身上揣有水晶之键的敌将，用己方一员主将将他杀退后，令这员主将速移至标记处，那么?3的门也开了……

?4：在A路线的第二十三关"暗之王子"中，令己方除兰狄奥斯外的将领将去调查左、右两魔法阵的其中一个，在调查另一个时，发现须要重物压住魔法阵可打开XX时间隧道。那么，就用此将将卡奥斯击败，令他在这个魔法阵中复活。过关后，主角一行人便不知不觉回到了"兰Ⅱ"的年代，且与海恩及其手下的**あにき**争夺回现实生活中通道，不必客气，杀杀杀！

部分隐藏关隐藏宝物：?1：好象是坐标(30，16)吧！有一株朱红的"野花"，此处有宝物喔！先答：**はい**，再选"**じっくりと眺める**"(判断+1)；?2：万花丛中总有不同，终于发现一株颜色不对劲的"野草(花…)"，可

以配带“多彩外星人”了（本地有一 ARC 店老板语：棒，球外星种也！即观之，甚像，乃捧腹而笑），共有四种颜色，黑色为最强，赤色为最弱。另外，（30，…）处会见到一棵圣诞树，答“重そろな箱”→铁哑铃；答“布の袋”→“マジカルヒン”答“小钱入れ”→50P；答“目を闭じこ，手にさわつた物”→上述宝物任意一件；？4：宫殿左方的一块冰淇淋，选“食べる”才有宝物，右方有一块鸡股，选“烤食”才有宝物（由于粗心忘了坐标与宝物名，且洗了自己的进度，失礼します）。 贵州遵义　黄河

风论：自从二代开始，“兰古瑞萨”系列的重要卖点之一就是隐藏关及隐藏宝物，到了四代虽难度依然，进入方法改变不大，但玩友们仍对此兴味盎然。这类的秘技设定的好坏，直接影响S·RPG的品质。也就是可以这么说：优秀S·RPG的要素之一就是隐藏物的多少。

SS　王都的巨神　FP 9

穿墙术：在シンビオス城的队员休息室旁边的台阶上的护墙的头上，冲着的护墙尽头左右上下来回走几次就会发现主角好象踩着台阶一样走了进去。这时主角就可以在城中穿墙越壁，而且可以到城外的草原上和原先不能进入的火车道上，但这时游戏是不能正常进行的，要想回复正常必须走进火车站的大厅厅内。 山东潍坊　周小勇

风论：这类秘技多因程序出了BUG，虽说对游戏不起什么作用，但也达到秘技之中让玩者看到新鲜东西的目的。起这类作用的秘技还有什么“看到奇怪现象”之类的，都属于游戏之外的调剂品。

SS　盗墓者　FP 6

巧打怪兽法：先站到石台边上向怪兽射击，当怪兽走近时，立刻收枪，并按住B键再按下键，这样可以在落下时抓住石台边缘，稍待一会儿怪兽就会走开，这时再按上键爬上石台拔出枪来射击，怪兽再走近就再收枪跃下；如此反复很轻易就可把怪兽打败。 山东潍坊　周小勇

SS　格兰蒂亚　FP 6

魔导塔：在2CD上经过サバナ原野时，玩友一进去就会到原野的西边经过一座架空的土桥和一座木桥对直走就会到ブリナン高原。其实经过木桥后先不要出去，向左走会有另一座木桥。此时米露妲会告诉主角方向反了；不要管她，走过木桥到达本部再走过一座土桥，到土桥对面的山脚下仔细搜索就会见到一个石洞，进去后就是魔导塔的入口了。在塔内几乎每件道具都是极品，特别是塔顶上的九件强力道具有最强的斧，狼牙棒，还有可使魔法或武器的经验值2倍的魔袋，但东西虽好，迷宫却非常复杂，而且敌人特别厉害，尤其是最后连战三个BOSS。所以要提醒玩友进塔之前一定要带足MP、SP回复的道具，而且级数最好不要低于25。笔者就是因为没有带足道具，只好靠着近30级的能力来闯关。足足打了近3个小时，直杀得天昏地暗，日月无光，满身浴血，七窍冒烟……

江苏南通　吃过很多马的肉，很想尝尝风马肉的打机三联帮之中超级无敌究极会心虎　陈補

马语：最近好象以本人为目标的恐怖主义行动越来越多了，如果终于有一天，“恐怖分子们”得了逞，肯请众喜爱风马或憎恶风马或其实无所谓就那么回事的玩友们，给不知在天宫中的御马园还是在阎罗殿中的风马作个法事，嘴里只需念念有词道：好哎！风马被人PK喽！风马被人PK喽！哇哇呜啦嘛啦……

SS　AZEL～铁甲龙骑士 RPG　FP 6

最终之战速打法：首先要准备“BP回复”×6和“HP、BP完全回复”×2，以及“防御力上升”×1，“速度上升”×1；在打五条飞龙时，先装备上攻击力加倍的铳，且不要在其前方，只需一味猛扫即可（注：最后一条回升力强的龙不管什么方位都不要动，集满气后一直保留一管，中途加一次血即可）。打最终BOSS前，提前换上BP回复武器，并把飞龙的攻击力全加到回升力上，然后在看五段动画时，留下一段。把“防御上升”、“回升力上升”都使用，并且积满三管气，在进入战斗后，千万别动方向，只管集气，用最强攻击技术（即消耗BP：202），中途只用技术中的加血，当BP用完后，使用“HP、BP完全回复”即可轻易过关。

陕西西安　自称“RPG之皇”，写信时又“朕”来“朕”去不加标点符号，还称编辑为“爱卿”的谜之黑骑士　王育展

SS　《水浒传·天导一零八星》　FP 4

每次都可选出第三个剧本：此游戏在进入开始新游戏选项时，一般只出第一和第二两个剧本，不易见第三个剧本。其实只要在开始新游戏和继续以前的游戏这个画面时，先选择继续以前的游戏，进入提档画面时在按B键退出，重新选择开始新游戏，这样第三个剧本便出来了。

半小时翻版：先选择第三个剧本进行游戏，选择宋江，游戏开始后将除了梁山泊之外的宋江控制的地盘上带有100或80个士兵的无赖汉向梁山泊移动，到了2月1日游戏本身有个特定剧情——108星聚义，宋江的人气立马由700直升至1000，此时宋徽宗会立即下旨令宋江攻打高俅，而在东京的高俅手下只有8人，士兵只有900人，令宋江从梁山泊向东京进攻，选择一次作战人数可能为20人的一项，这20人须是带兵100或80人的每位，如此用人堆也能堆死高俅，翻版成矣。

发现宝物：发现宝物的方法有两种——〈1〉是在自己的领地内建设设施时无意发现的，此时应先存个档再派女性中小娘级别高的或无赖汉（男）中技术与知识较高的去寻找。〈2〉是在与其他人发生战争时（指进攻其他人时），将对方领地内的设施——破坏便可得到不少宝物，如有宝物收藏癖者可将对方领地内只留一个本处不要去破坏，选择撤退（这样可不掉人气度），并释放被自己抓住的人让这些人回去重建家园。等他们一建好又去攻打，如此宝物多多矣。

大量黄金法：在准备进攻其他领地时，先查看一下本领地相场内的物品哪些比要进攻的领地价格低或相近（单价在5以下为最好），在留足够出征所需资金后将剩余资金全部用于购买低价物品，进攻时要将对方领地内能生产该物品的设施破坏掉（促使物价飞涨），取得胜利后在该领地内可将带来的低价物品高价卖出获得大量黄金，再用这些黄金去购买其他物品。对了，此法必须首领亲自出征。

江西鹰潭　李智春

MD　沙丘　FP 7

矿车“攻击”法：当战争后期，矿产资源采尽后，可以将矿车调入敌方基地中，此时敌战车必定会对我进行攻击，这时只需将矿车调到敌工厂或总部后面，与其“三点成一线”。如此这般，便可利用敌人自己的力量去消灭自己（适用于前几关）。

湖北当阳　小赵

MD/SFC　大航海时代Ⅱ　FP 3

拥有一支“魔鬼船”超级舰队：在游戏中选约翰·法雷尔作为主角进行游戏，在游戏中不断提升武力段数，将段数上升为LV100（这就要看玩家是否有耐性了），在游戏进行完南美沼泽的决战后，回到欧洲。在里斯本港外可遇见女海贼卡特琳娜的西班牙舰队，歼灭这支舰队并从欧洲某港口的宿屋内登用到卡特琳娜后（在游戏开始初期最好一个人才也不要登用，因为成为航海士的手下包括主人公在内总共只有31人，超过此人数将不能再登用航海士了，而且在游戏后期，随着主人公歼灭的敌国舰队的增多，各类的人才也会越来越多，根本不用担心没有好的航海士来加入你的舰队），从下月开始就会自动有一艘“没面目”的超级战船加入你的舰队，通过改造积荷，可使船员人数达到2010名，积荷量为32000之多，比最大积荷的大轮船的积荷还大，而且转向和推进力都达到了不可思议的地步（在逆风行驶时船速可达26，在战斗中船只可移动6格），在以后的每个月之中都会自动“复制”出一艘同样的战舰，几个月之后你就可以组建一支无坚不摧的“无敌舰队”了，用这样的舰队不论与敌国舰队交战还是在欧洲与非洲之间作黄金生意都是很得心应手的。

福州　到明年12月20日将结束我的总督生涯及葡萄牙的“大航海时代”的澳门总督“我是谁”

马语：没有作家周立波，当然就不会有我们的课文《分马》；但没有你这个自称总督的周立波，风马还是客观存在的。

SFC　圣战的系谱　FP 5

炼成多把百人斩：按正常剧情，很难炼成百人斩，其实只要抓住有的敌人会入城市出援兵这个特点，在第三章最后海贼之城只要不杀死带头的海贼，将其小喽罗扫荡至大部分，下一回合，其头目就会逃回城带出大量援兵。这里的敌兵都是斧兵，攻防及命中率都很低，是全游戏中最好的炼级和兵器的场所，笔者此章结束时所有同伴都升至三十级，把勇者之剑、圣弓、银剑和C级的风之魔法都炼成百人斩，这样等于有了众多的圣兵器（毫不夸张），用勇者之剑炼成的百人斩，最终章的BOSS在一个回合内也被我斩了二十格HP，用圣剑也只斩七、八格HP。

上海　先向风马敬礼，如不登就要用百人斩的　朱军

"人间五十年"之二十四

"战国情势"连载——

织田家

文/一心

家臣(一)

柴田胜家(? －1583)
称谓:权六、修理亮
居城:越前北庄城

是信秀、信长两代的重臣。新秀死后,成为信长弟弟信行的家老。因为对信长平时游手好闲的行为不满,所以与另一位家老林通胜策划废长立幼。织田信行给家臣们的印象是聪明懂事。

在对信长的暗杀计划失败以后,胜家开始举兵,并与信长第一次交锋。在打仗方面,织田家家臣中胜家是数一数二的,但出人意料的是,正常战斗以信长的胜利而告终。胜家对于信长的看法有了完全的变化,从此一生追随信长。


▶柴田胜家的铜像。

之后,信行再度打算谋反的时候,对于信行人事安置不满的胜家,做了内应,并且帮助信长诱杀了信行。凭借良将的资质,胜家很快成为了信长军团中最强的主力。1568年信长进京,以及信长天下统一的初期,胜家一直打先锋,为他赢得了鬼柴田的外号。

佐久间信盛(? －1581)
称谓:半介、右卫门尉、梦斋定盛
居城:尾张山崎城、近江永原城、三河割屋城

尾张时代织田家的重臣。桶狭间之战在善照寺与今川家孤军奋战,信长养女五德嫁入德川家时担任警护,初期被信长重用。在后来的三方原之战、镇压伊势长岛的农民起义中,信盛显得力不从心。在他的同僚水野信元被罢免的情况下,反而给信盛增加了封地。信长依然表示要对他重用。

后来的本愿寺城包围战中,佐久间信盛领导着尾张、三河、大和、河内、和泉、纪伊的兵力,俨然是信长所有家臣中最大的军团,但是整整用了四年,才把本愿寺城攻打了下来。这一次,信长再也无法容忍了,1580年8月,信长以十九条罪状,把信盛流放到了高野山。

丹羽长秀(1535－1585)
称谓:万千代、五郎左卫门尉、越前守、惟住长秀、羽柴长秀
居城:近江佐和山城、越前府中城、近江大沟城

丹羽家与织田家本来同是守护斯波家的重臣,但是当信秀的势力不断增长时,丹羽便成为了织田家的重臣。丹羽长秀格外被信长器重,在军事以外的各方面发挥着重要的作用。信长把安土筑城等重要的任务也交给了他。

安土城于1580年完工,信长破格多给了10万石的领地让他自由支配,这在注重中央集权的信长时代,是绝无仅有的。1582年,信长命长秀辅佐三男信孝平定四国,就在准备中,接到了信长本能寺遇刺的消息。

丹羽长秀与赶来的秀吉合流,在山崎剿灭了明智光秀。在清洲会议中,与秀吉共同主张拥立信长的嫡孙三法师。因为他觉得信长政权已经完全崩溃,天下自然会落到秀吉手中。

泷川一益(1525－1586)
称谓:久助、彦右卫门、伊予守、左近将监、入庵、道荣
居城:尾张蟹江城、伊势长岛城、上野厩桥城

与藤堂高虎、和田惟政一样,是甲贺忍者名家出身,铁炮射击很出色。在起初的桶狭间之战以及美浓攻略中,都起了很大的作用。前田庆次就是他的亲子。

在进攻伊势桑名郡大河内城时,又是他的功劳最大。这时便开始担任伊势方面的总指挥,开始对伊势的大名开始了猛烈的进攻并辅以调略工作。后来信长的次子信雄被成功地送到北田具教家,作了养子。

后来的进攻甲斐,一益作为了先锋,完全消灭了武田以后,泷川一益就留在了关东。因为根据信长的打算,泷川一益将做为关东管领,统辖关东、奥羽的广大地域。但是在本能寺只之变以后,他的武运便急转直下。

佐佐成政(1536－1588)
称谓:内藏助、陆奥守
居城:尾张比良城、越中富山城、肥后隈本城

出身于信长禁卫的黑母衣众,并以勇武担任笔头。在侵攻美浓以后的所有重要战役中,佐佐成政统率的铁炮队,发挥了很大的作用,在长关对付武田胜赖则更是不用说了。

在后来平灭越前农民起义中立功以后,得到了越前的封地,与前田利家、不破光治一起,成为柴田胜家手下的"府中三人众"。

本能寺之变以后,在与柴田胜家一起对抗秀吉的战斗失败之后,佐佐成政又与信雄、家康的举兵相呼应,进攻了秀吉方前田利家的领地。可是信雄、家康相继与秀吉谈和,只有佐佐成政孤军作战。最后,被减地转封到九州去了。

前田利家(1538－1599)
称谓:犬千代、孙四郎、又左卫门尉、筑前守、从二位权大纳言
居城:尾张荒子城、近江长浜城、能登七尾城、加贺金泽城

最初是信长直属赤母衣中的一员,由于作战勇猛,被称为"枪之又左"。后来成为柴田胜家"府中三人众"之一。

山崎合战以后,秀吉与家康的关系逐渐恶化,让利家非常苦恼。一个是不遇时代对自己有恩的直属上司,一个是自己的好友。1583年,利家还是以胜家属臣的身份参加了贱岳合战,但是没有倒向任何一方作战。

1595年,被秀吉任命为秀赖的老师。1598年秀吉死前,把秀赖的前程托付给了利家。可惜不到一年,前田利家也被病魔缠身而归天,又不到一年,便爆发了关原之战。

责编/北尤

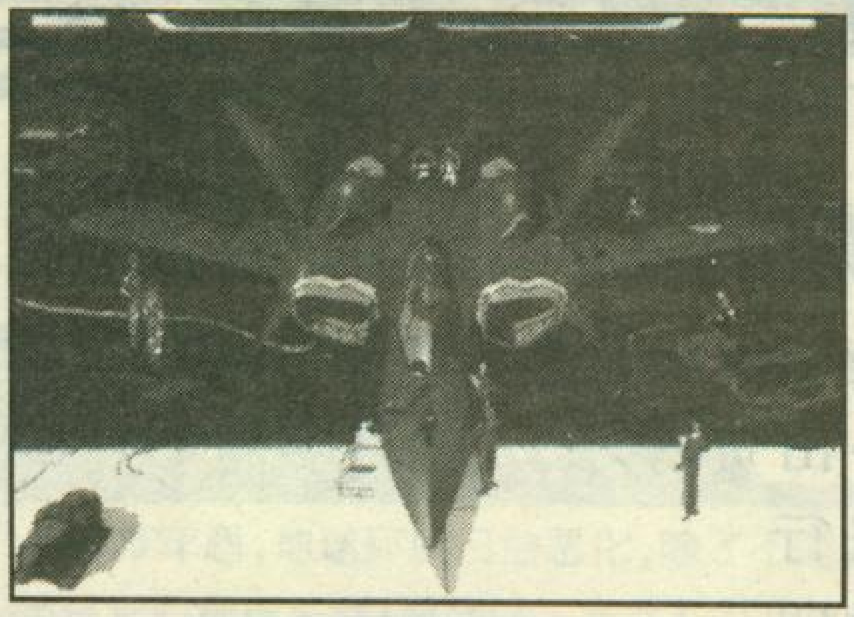
X.Y.M 作品

動畫名作劇場

-Gemini-

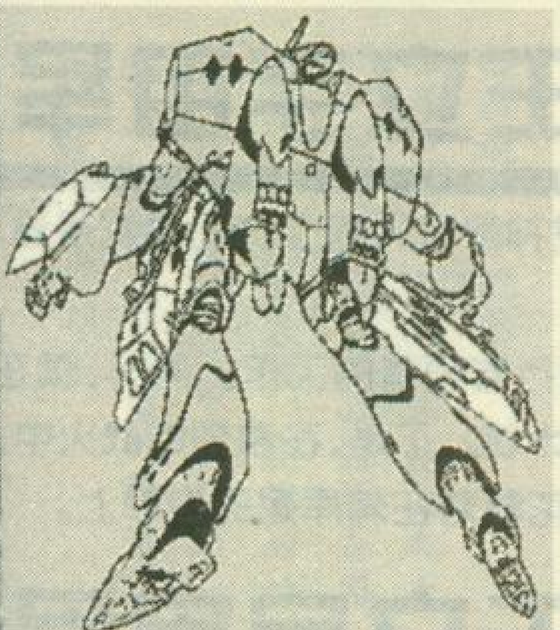
MACROSS PLUS

音乐与空战异常精彩

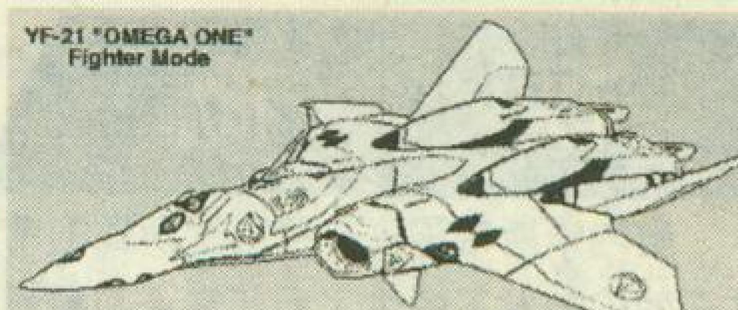


【TYPE A】OVA/40分/全四卷/1994年8月25日
【TYPE B】剧场版/100分/全一卷/1995年
【STAFF】原作、机械设定/河森正治
角色设定、作画监督/摩砂雪
音乐/菅野よう子

梗概　MACROSS PLUS



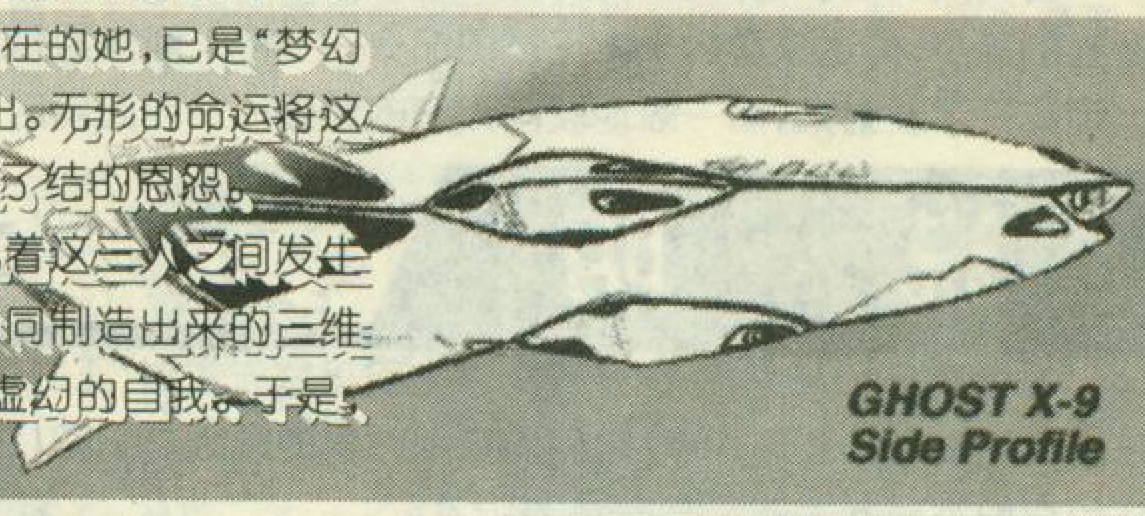
YF-21 FAST Pack Additions



勇、地球统合军的王牌飞行员，生性奔放、不受驾御，因此，没有部队愿意容纳他而只能将他放逐于殖民惑星依甸，从事VP开发计划的试飞员一职。

与勇所在的VF19小组竞争此项目的VF21小组的试飞员加鲁特，是有着外星血统的优秀飞行员。虽然以往曾与勇是挚交，然而今日这两人之间却存在着深刻的矛盾与激烈的竞争。而造就这一切的原因，是一个爱唱歌的女孩。现在的她，已是"梦幻歌手"莎朗的监制，并正在依甸进行巡回演出。无形的命运将这远离的三人重聚故里，并面对他们以往未能了结的恩怨。

与此同时，还有一个"生命"正密切注视着这三人之间发生的一切。莎朗・爱普尔是由生化电脑与缪共同制造出来的三维映像歌手。然而，生化电脑不但使莎朗具备迷人的歌喉，同时制造出一个虚幻的自我。于是，莎朗打算在MACROSS纪念日实行她的计划。



说明　MACROSS PLUS

歌声、爱与战斗可以说是MACROSS系列永恒的主题，这是作为特别篇的"PLUS"也一样遵循的规则。不过与MACROSS历代角色脱离了关系，这就是"PLUS"的特别之处。全篇中除了VF系列的三段变形战斗机、卡拉OK中明美的"我的男友是飞行员"与MACROSS纪念日之外，几乎没有再与MACROSS系列瓜葛的地方。

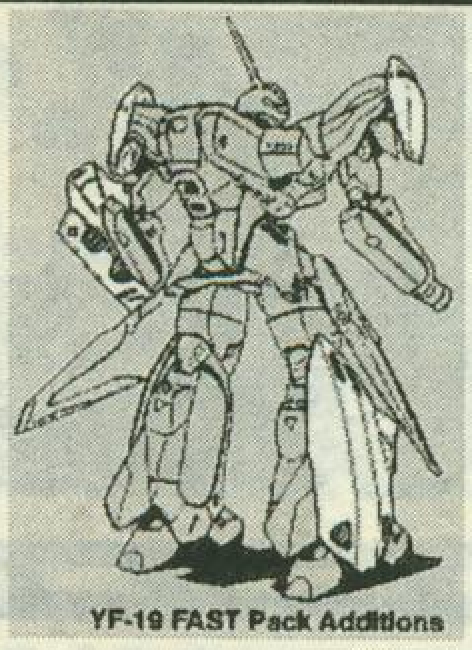
笔者最为青睐这部作品的还是它的制作质量，可以说是MACROSS之最。初看时，还抱怨设计角色造型的摩砂雪画得生硬，然而，不久就被其的音乐与空战所陶醉。实际上，一直想要强调这一点是其它MACROSS系列所未能做到的，剧场版的再编辑，也是"PLUS"画面质量优异的最有力的证明。

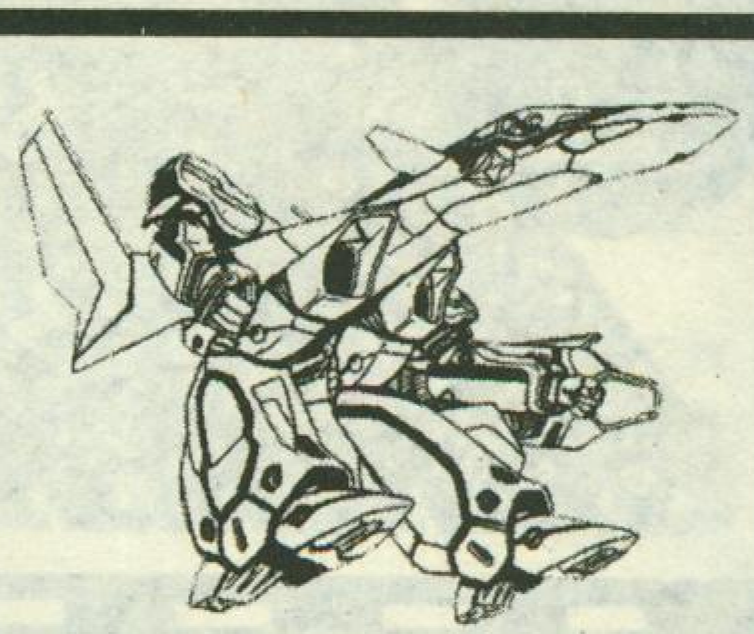
TO GAME　MACROSS PLUS

涉及到"PLUS"的游戏，似乎只有PS的《VF—X》，这一个随着进度的发展，也可调用VF—19与VF—21，勇的必杀技"龙鸟飞翔"同样也作为VF19的回避特技。遗憾的是，"VF—X"实在是一个体感很差的GAME。









オネミスの翼~王立宇宙軍

耗资8亿日元，画面精度极高的剧作



【TYPE A】剧场版/119分/全/1987年3月14日
【TYPE B】剧场版 MENORY BOOK/201分/全/1987年
【STAFF】监督、原案、脚本/山贺博之
角色设定/贞本义行
作画监督/庵野秀明
音乐/坂本龙一

梗概　オネミスの翼~王立宇宙军

奥内米斯帝国王立宇宙军所属的希洛兹古是个碌碌无为的年青士官。一日，希洛兹古在街上与散发神教教义的少女莉库妮邂逅，并在她的触发下萌生了担任有人卫星驾驶员，探索未知宇宙的志愿。

当有人火箭宇宙探险计划实行后，希洛兹古与队友们排除了外界反对者的干扰与妨碍，有条不紊进行着预备的工作。然而，就在发射的前夕，传达来奥内米斯王室的命令——将火箭作为触发战争的导火索，但西洛兹古仍坚持发射的计划。于是，在激烈的战火中，火箭离开了发射架，箭一般地驶向天空的深处……与此同时，繁华街市的一角，在昏暗的灯光下，一片雪花飘落在莉库妮的传单上。

说明　オネミスの翼~王立宇宙军

"画面精度极高"——这是漫画家士郎正宗先生对"王立宇宙军"的评价。同时，这也是在制作十年后的"97东京国际空想动画影片展"中仍能获取首席的原因之一吧(当然也与推出了"新世纪 EVAGELION"后 GAINX 倍受注目有脱不开的关系)。

这部长达2小时的电影片，是 GAINX 会社成立后的首部作品。除了较大的投资外，也大胆地启用了不少新人，尤其是担任"王立"监督，脚本与原案三职的山贺博之(现已任 GAINX 社长)，据说当时执片时只有二十四岁，相信 GAINX 的确是在他身上赌上了一笔。

由于故事的舞台是设计成并非地球的异世界，所以在风俗习惯上，也有许多新奇的设定，如祝酒与送行的仪式，色彩斑澜特异的服装以及条状的货币，都给人耳目一新的感受，机械设定主要围绕火箭发射的器材，后期中也有很壮观的空战画面等，总体都力求精益求精，制作得相当细致。与此相对应的故事情节方面，亦还算凑合，有如希洛兹古因为一个女孩而致使思想起了巨大的变化，最终才有所成就，就多少也有些罗曼蒂克的风

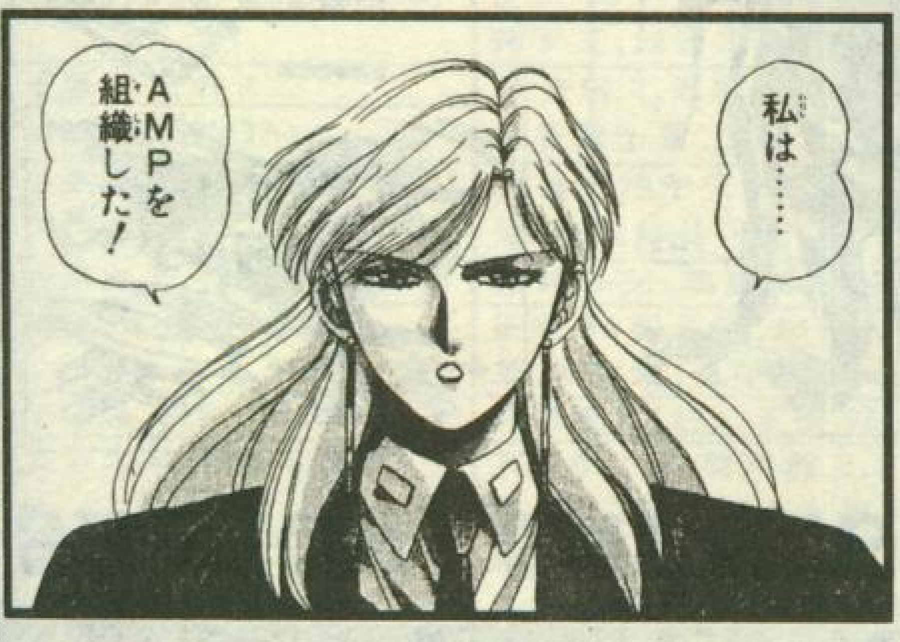


情，以便在紧凑的情节中体现出一份温馨。

最后一个特别之处就是联系 GAINX 在如“兰宝石之谜”等几部主要作品中，在科学幻想方面总会引用一些如“诺亚”、“亚当”、“夏娃”等神学词汇，就是因为 GAINX 这份在宗教神话方面的追求，才最终诞生出“新世纪 EVAGELION”这部作品，这一点在“王立”中已有淡淡的描写，大家可从中感受到 GAINX 的创作风格。

SLIENT MOBIUS

真正达到剧场版水平的动画影片



【TYPE A】剧场版①、②/54 分、60 分/全 2 卷/1991～92 年
【TYPE B】剧场版①特别保存版/54 分/全一卷/1991 年
【STAFF】监督、脚本/菊池通隆
原作/麻宫骑亚
角色设定、作画监督/菊池通隆
机械设定/明贵美加
妖魔设定/森木靖泰

㊧拉莉·夏安 AMP 的课长兼组织人，有着众多谜团的人物，已知的是她的体内流动着妖魔的血液。

梗概

SILENT MOBIUS

2000 年后，地球环境日益恶化，除了不时有酸性雨侵袭之外，还有一些异世界的魔物通过一些“门户”降临到人间界，遭之蹂躏的人类将它们称作妖魔（鲁西法·浩库），并用当时先进的电脑技术，组织了巨大的魔法阵来保护城市免遭妖魔们的侵害。然而，仍旧不时会有能力强劲或有特殊体质的高等级妖魔突破魔法阵的结界出现在无力抵抗的居民面前，为以对妖魔的特殊部队慢慢地组建起来。2023 年，由四名成员组成的对妖魔特殊警察（Attacleed Mystification Police 通称 AMP）已悄悄地活跃在魔法阵都市中妖魔出现的地方。

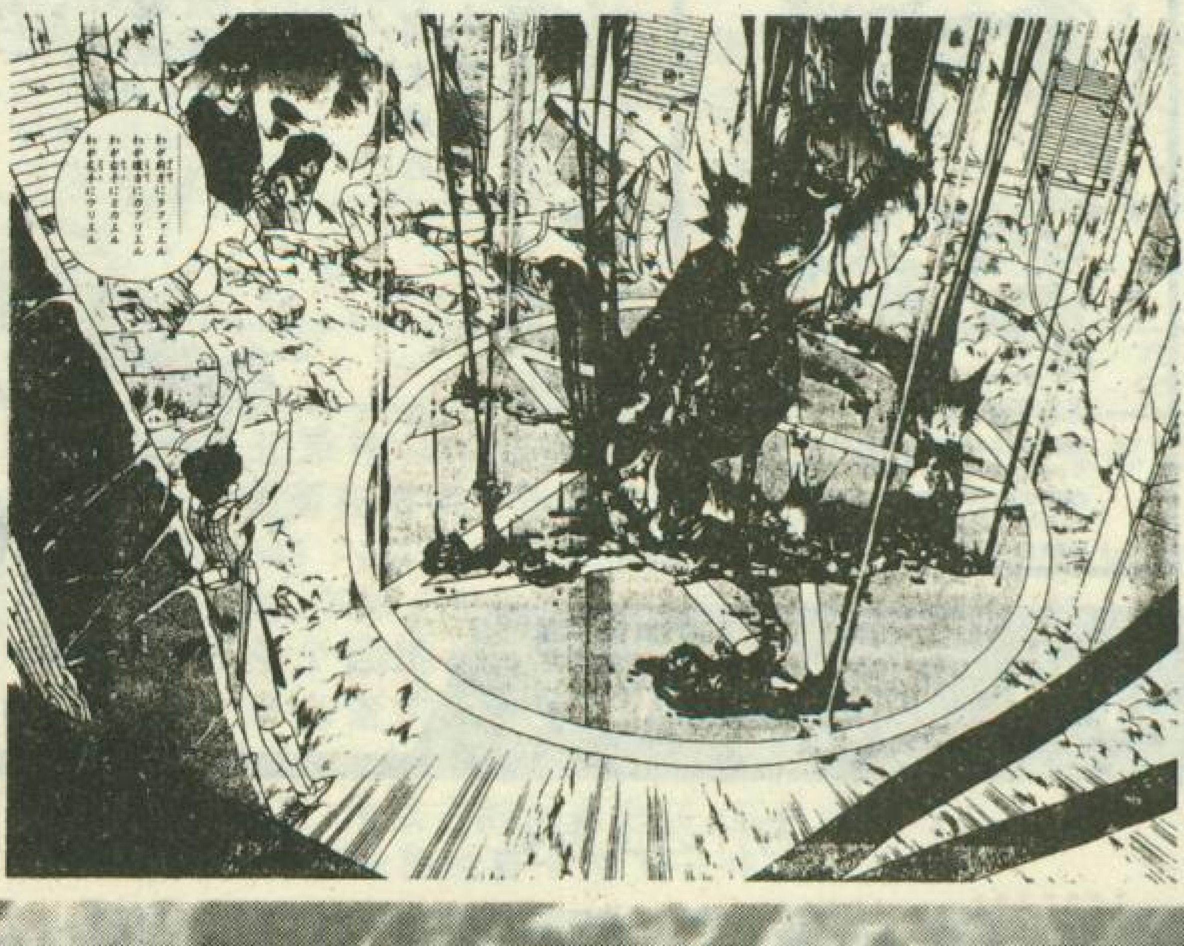
魔法阵都市东京的一角，香津美·莉邱鲁正急冲冲地赶往她母亲所住的病院，虽然她只是日本动、漫画美少女中极为平凡的一个，但她同样也有吸引着妖魔的不平凡之处。于是，她屡屡遭到妖魔的袭击，而将她从妖魔手中解救出的 AMP，竟然不由分说地要求她加入对妖魔特殊部队。这对于无意成为主角的香津美而言无非是个荒谬的决断，因此遭到了她本人的反对。之后香津美在家中淋浴时再次被魔物袭



●凯迪·菲妮尔 在原先的警察部队中追击犯人时，躯体受到了致命的打击因而换上了机械义体。强悍的她在与妖魔的战斗中总在第一线，是 AMP 中实力型的队员。CV＝鹤ひろみ



●香津美·莉邱鲁 左边是作为主人公的香津美的两种发型，还有便服与 AMP 制服的两种穿着。CV＝松井菜樱子



击，危在旦夕时，从她身体中释放出了强大的力量将妖魔击退。闻讯赶来的AMP，被惊恐未定的香津美误解为刚才恐怖的一幕是AMP为了让她加入而有意制造的。当香津美再次被妖魔袭击时，就连AMP暗中保护她的凯迪与那魅，也同样陷入危机之中。此时，香津美病危的母亲，使用魔法将袭击香津美的魔物召唤到自己身边并用魔法阵予以禁锢，在生命的最后一刻，她把香津美吸引妖魔的原因（香津美是已故的大魔导师基盖尔夫·莉邱鲁的女儿，妖魔们大多都痛恨这位以强力魔法与它们为敌的魔导师，也有的想从香津美身上发掘所继承她父亲的魔法力，将之占为己有）告诉香津美后，鼓励她向未来的命运挑战。之后，香津美又多次受到凯迪与那魅舍命相救，最终鼓起勇气，与新结识的彩弧由贵一起加入了AMP。



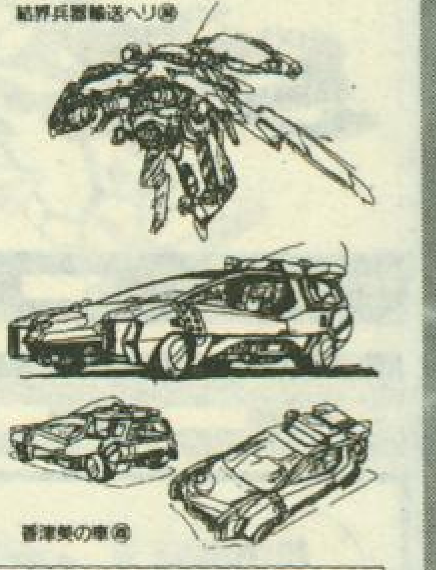
▲左边写有NOW Printing的是麻宫骑亚，脑袋象是炸蚌盖饭的是菊池通隆，冈崎武士依然泪流满面地提议外出，最后的那只鸡又是谁呢？

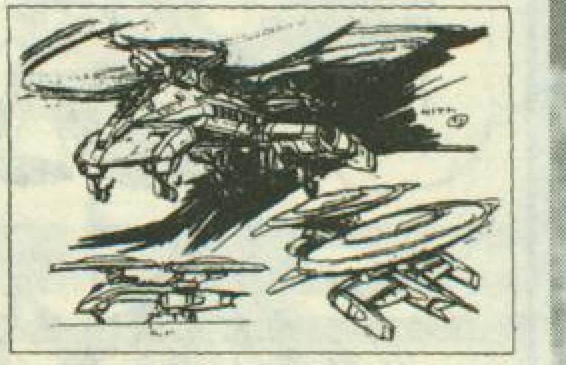
▶森木靖泰是从作『吸血姬美夕』的魔物设定而闻名的作画人员。以后有机会给大家介绍『美夕』时，你一定可以发现其中的共同点。





▼明贵美加的其它主要作品还有"银河お女裏さま传说"、"机动战士V GUNDAM"、"MS少女"等。





说　明　　SILENT MOBIUS

首先已不想再花费篇幅去称赞此片的质量是如何的好？因为能进入"动画名作剧场"系列栏目的，绝对都可以保证其是百里挑一的精心制作。"SILENT MOBIUS"在香港、台湾等地有译作"魔法阵都市"的，其字面的意思为"沉默的部队"，原为麻宫骑亚的漫画连载。动画剧场版由角川书店出资，松竹映画系制作监督的，是在漫画制作中也出过力量的菊池通隆，他与麻宫骑亚的作画风格，简直就似一人，以致于在香港有段时间内流传着菊池与麻宫原本就是同一人的说法。

AMP，由六位有着特殊经历的女性组成，她们以自己特有的方式，保护着魔法阵都市中居民的安全。在漫画第三卷结尾时，也暗示使人类得以繁衍生存的女性的伟大。看过漫画原作的人，多会佩服动画剧场版剧本的独特构思——并非单纯地照搬或改编原作，而是记述了香津美与彩弧由贵加入AMP之前的一段经历。对于未看过漫画原作的人而言，是一部独立的，有吸引力的影片，对于了解漫画的读者更可以探访到香津美是如何成为AMP一员的。剧场版的最后一组镜头（见前页右下角），是加入AMP后的香津美正与凯迪合作使用五芒星魔法阵将一妖魔封印，这同漫画连载的篇首画面、台词都完全相同。



▲暗云那魅
继承暗云家族血统的巫女，以御神刀与符咒等攻击妖魔，与香津美一样可以设制一定的结界，有强烈的洁癖症，而且是AMP中唯一拒绝穿着制服的队员。CV＝本多知惠子



◀彩狐班贵
具有超能力的少女，其实质上是以前一个被抹消了的人类强化计划的实验体，AMP中年龄最小的成员。
CV＝岗本麻弥

◀莱比娅·马贝利克
AMP的技术操作员。基本上随课长拉莉一起行动，与凯迪相反是后方支援型的队员。剧场版中有她操作空间卫星兵器攻击妖魔的一幕。
CV＝冰堀美堀





◀香津美与罗依
罗依是与香津美同属一警局的警官，故事后半部分中他的死亡，成为了香津美转变为妖魔的主要原因。当然啦，剧场版动画中，罗依还并不认识香津美。



◀香津美与剑皇古洛斯伯利那
古洛斯伯利那是香津美的父亲生前使用的剑，虽然仅剑身就近二米，但与香津美达成契约后，已成为香津美身体的一部分，举起它就象抬手臂一样容易。

TO　GAME　　SILENT MOBIUS

为什么没有呢？

责编/SHADOW PHOENIX

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出：★GB 套餐 A:(GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋64 合 1):原价 608 元(含邮费),现特惠价 478 元(平邮 10 元,快件 45 元)
★GB 套餐 B:(GB 豪华版超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋64 合 1):原价 683 元(含邮费),现特惠价 568 元(平邮 10 元,快件 45 元)
★GB 套餐 C:(GB 普通超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋64 合 1)原价:638 元,现特惠价 528 元(平邮 10 元,快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐：(免费平邮,均可办理换卡服务,方法见下)
原装 GAME BOY 手掌机 325 元/台,豪华版超薄手掌机(银色、磨砂透明)435 元/台,普通超薄手掌机 390 元/台,平邮 15 元/台,快件 40 元/台

(凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡)

大惊喜：★ RB 饿狼传说 特别版 特惠价 58 元　吞食天地中文版 只售 78 元　第二次机器人(中) 只售 78 元

特价推荐：鸡蛋仔 11 合 1(32M):口袋妖怪(绿)、月影村、阿雷沙 3、第二次、辟邪除妖、养鸡物语、信长、隐忍 5、玛莉 64、大金钢 2、金牌玛莉 2 只售 168 元

卡名	内容	价格
千里马 28 合 1(64M 黄金版)	新恶棍玛莉(8M),大贝兽物语,吞食中文,名侦探柯南,口袋妖怪(红),口袋(绿),口袋(蓝),小叮当赛车,百战小旅鼠,漆黑前奏曲,迷你四驱,正宗 96 王,圣剑传说,轰炸超人Ⅳ,幽白 4,弹平,美少女,洛克人,小叮当 2,樱桃小丸子,蜡笔小新,忍龟,雪山兄弟,兔宝宝	238 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语,坦克司令官,大贝兽物语,怪兽大竞走(光荣),头文字 D 外传,阿佛列鸡物语,口袋收藏品(10 项),98 大海战陆海空大战,正宗 96 王	188 元
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官,陆海空大战,口袋魔鬼(绿),勇者,四驱兄弟,鬼太郎,希望之剑,领土模拟战,创世纪,月影村,吞食,三国	188 元
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王,斩红郎,街霸 2,95 格斗王,饿狼 2,世界英雄 2,斗神传,幽白 4,忍者乱太郎,洛克人 5,悟空激斗,狮子王,四驱车 2,美少女 R,篮球飞人,魂斗罗 2,天使之翼,叮当 2,激龟 3,小新 4,热血硬派,冒险岛 3,役满.	198 元
千里马 12 合 1 (精华版 32M)	大金钢 3,恶魔城之漆黑前奏曲,口袋妖怪(蓝),黑船党之谜,正宗 96 王,名作长廊Ⅱ,骑士物语,樱桃小丸子,太空战士Ⅲ,三国志(中文),魔法骑士,洛克人 5	188 元
千里马 14 合 1 (钻石版 32M)	吞食天地中文版,第二次中文版,口袋恋爱,口袋妖怪(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人大战外传,金太郎传说,打蟑螂,四驱兄弟,三国志(中),子熊物语,打地鼠	188 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王,热血高校,物语,足球,躲避球,新记录,进行曲,排球,曲棍球,斩红郎,97 足球,96NBA.	158 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王,炸弹人 3,天使之翼,金刚战士 2,美少女,篮球飞人,忍龟 3,蜡笔 4,热血高校,兔宝宝,雪山兄弟,菲力猫,魂斗罗,好小子,世界杯足球,忍者龙剑传,泡泡龙,米老鼠 5,怒之要塞 2,顽皮童,蝙蝠侠,篮球,雀四郎	158 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	178 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志中文,信长野望,吞食天地,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次机械人大战,GB 长廊,圣剑传说.	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1.	178 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4.	178 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大,97FIFA,95 格斗王,96NBA,篮球飞人全国版,世界杯足球,11 项全能,高尔夫球,弹平,曲棍球,机车大赛,明星摔角,花式撞球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫,网球公开赛,橄榄球,热血躲避球.	158 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	虎鸽,法拉力赛车,F—15 战机,忍龟 3,蓝精灵 2,乱马 1/2,玛莉兄弟,方块,香港麻雀,玛莉医生,越野摩托,企鹅推冰,排雷,平安京怪兽,黑白棋,功夫小子,淘金者,阿弥陀,四川省,役满,色子方块,逃狱金刚,打砖块,拼图,狗崽,小猪塔,掷色棋,屠龙记,太空侵略者,蛇,推石镇,水管,热恋棋,俄罗斯方块,矿王,子熊物语,仓库番,上海麻将,石道,坦克,网球,雷霆战机,锄大 D,汉堡包,空手道.	128 元
单卡	月影村,斩红郎,三国志,下杀人事件,索尼克 3D,大金钢 3,恶魔城,迷你四驱,正宗 96,牧场物语,98 足球,口袋恋爱	一律 58 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏(64 合 1,除外),绝无重复,小容量(如坦克,网球,俄罗斯等等)均忽略不登,所有文卡均有记忆,敬请注意。　另：GB 皮套 25 元/个,手柄 20 元/个,电源 20 元/个,放大镜 35 元/个,对打线 30 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

独家推出	●FC 热血八合一：格斗传说,篮球,足球 3,新记录,排球,曲棍球,物语,躲避球。　只售 75 元

任天堂文卡(均附中文说明书,全新电池,均可在普通八位机上运行,**凡从本行购 FC 卡,均赠永久性八折特惠卡**,持卡即可按当月广告价八折购 FC 卡,次数不限)

特别推荐
★英烈(金庸)群侠传(电脑游戏完全移植,张无忌,杨过,郭靖……众多武林英杰伴你笑傲九州)
★勇者斗恶龙 6(评价极高之勇者系列 3 代中文汉化版,真正中文收藏珍品)　每种只售 120 元

中文游戏	RPG	勇者斗恶龙 2 代	120	吞食天地Ⅱ(即吞Ⅲ)	95	魔域英雄	120	三国英杰	120
		最终幻想(银河时代)	120	魔神英雄(创世纪)	120	萨尔达传说	80	荆柯新传	70
		重装机兵	85	封神榜	95	外星战士Ⅱ(加强版)	120		
	SLG	甲 A 联赛	120	第四次机械人	120	超级大富翁	120	战国群雄	110
		隋唐演义	120	楚汉争霸	120	超魔兽大战	110	南北战争(英)	70
		杨家将	120	爆笑三国	120	半熟英雄	110		
		三国忠烈传	120	第二次机械人	110	三国Ⅲ	110		
	特价特卖	争霸世纪		上海大亨		地道战		夺宝小英豪	
		林则徐		基督山恩仇记		三十六计		均为中文游戏	
		拯救世纪		疯狂鸡蛋仔		大战争		每盘一律 88 元	
日文		三国 2—霸王大陆	90	太空 3	95	维新之岚	148	光荣水浒	79
		勇者斗恶龙 4 代	90	光荣三国	78	圣火徽章	78	圣火徽章 2	95

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)
1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带,不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换。**(若与划线条件不符,恕不办理换卡。)**
(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款)
邮编：100043　(以上所登卡平邮一律免费,快件一盘加 15 元,增加一盘,多加 5 元。)　**电话：010～68807847**
●我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。
千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车,启迪书店内　**古城店：**地铁古城站西北口,日月商城内
门市低价供应百余种世嘉卡带 38—48 元

广告

何为会玩，
何为会买？！

北京游戏广场

一切尽在不言中！

注：1. 凡在我店一次性消费 100 元以上者，每 100 元我店给予 10 元代用券(主机除外)代用券只限在本店使用当月有效。
2. 本公司维修部新增业务，次世代主机内改制式，可适用于任何一种新旧电视。
3. 电话预约，送货上门，免费送货。
4. 本公司现货批发游戏机及配件，望北京及外地销售商来电来人洽谈。
5. 高价位收购各种 32 位游戏机，提供以旧换新业务，并可互换二手货。

全国首家自选式游戏超市

任您在游戏的海洋中自由遨游！

原装土星机 + 原装土星手柄 + 直读 + AV 线 + 电源线 = 1020 元　　邮费 60 元
原装索尼机 + 原装索尼手柄 + 直读 + AV 线 + 电源线 = 1230 元　　邮费 60 元

郑重声明

出于对游戏的共鸣，对游戏的热爱，对广大远方玩友的负责，现对远方的您给予特真挚的奉献，为了让你能以极低的价格买到特好特便宜的商品，您只需在我处入会，以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少，只需将配件上所写价格的现金汇于我处(主机邮费除外)，我公司便将您所需要的商品寄往你处，以上所属所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后购买任何一款游戏周边配件(需含邮费)，便可得到一张我公司的会员卡，而后就可以享受以上所说的会员免邮费制度，酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀！

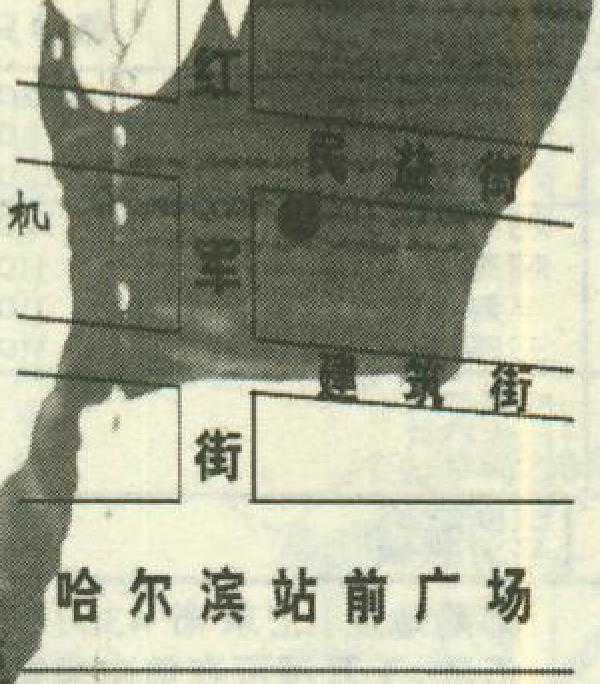
机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 美版手柄	85	15	SS 手柄 8in1 键	50	10
SS 原装手柄	80	15	SS 强力金手指卡	80	15
SS 组装手柄	25	15	SS 端子线	45	10
SS 连发格斗手柄	45	15	SS 原装手柄六分插	190	15
SS 双遥控手柄	255	20	SSJVC 光头	240	20
SS 组装记忆卡	85	15	SS 三洋光头	220	20
SS 原装记忆卡	140	15	PS 彩色手柄	55	15
SS 樱花记忆卡	108	15	PS 原装手柄	80	15
SS10in1 卡(4MB)	175	15	PS 组装手柄	25	15
SS 火箭炮摇杆	210	30	PS 连发格斗手柄	45	15
SS 原装大摇杆	320	30	PS 组装记忆卡	45	10
SS 豪华制转	70	15	PS 原装记忆卡	110	10
SS4MB 加速卡	110	15	PS 仿原装记忆卡	70	10
SS 仿原装手枪	50	15	PS 飞行摇杆	115	20

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
PS 金手指卡	95	10	PS、SS 双连发手枪	115	15
PSVCD 卡	650	20	PS、SS 双用振动六四枪	220	30
PS 豪华制转	70	15	PS、SS 双用小蜜蜂光枪	100	20
PS 左轮手枪	70	15	GB 原装机	325	30
PS 手柄五合一键	28	5	GB 超薄机	410	30
PS 原装对战线	35	10	GB 放大镜	25	10
PS 原装振动手柄	230	10	GB 打印机	750	30
PS 原装光头	270	20	GB 数码照像机	780	35
双用振动手枪	320	30	GB 摇杆	20	10
三用方向盘	490	50	GB 贴膜	15	5

邮购(汇款)地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号　(冠杰公司)收
邮编：100054　　乘车路线：61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：(010)63522272　赵小姐　批发电话：01391199244　孙先生

哈尔滨 华立

批发零售
SS、PS、N64等次世代光碟机
及各种档次MD、SFC、GB、
世嘉16位彩色手掌机
各种游戏光盘



南岗区(站前)
民益街103号
电话：0451-3650202
1309716822
联系人：高毅、杜忠臣

电子经销部

合肥游戏之屋

电玩专营店

本店专营 N64、SS、PS、MD、SFC、GB、GG 等各类高中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内外商家，玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

★各类游戏机及周边配件，品种齐全，应有尽有。
★新到多款有关游戏的故事动画 VCD(进口金碟刻录)
欢迎广大玩友购买收藏
★免费提供大量港、日游戏杂志及攻关秘技，供玩友翻阅，查看及复印。
★专业人员维修，保养 SS、PS、N64 游戏机，专修各种疑难杂症。

玩友来信请在信内附回邮信封及邮资。

地址：合肥市红星路 36 号(商之都东 80 米)
火车站乘 1 路车黄山大厦站下
邮编：230001　联系人：杨健　电话：(0551)2661691
淮南地区分销商：超腾电玩专营店
联系人：胡先生　电话：0554-6645278

湖南友联游戏中心

游戏机	原装世嘉土星机(直读、AV线、原装手柄、中文说明书)送软件十张,110V电源1个	1200元
	索尼机(直读、AV线、原装双手柄)送软件十张,110V电源1个	1500元
	GB(老式)、送卡、外接电源、放大镜	500元
	GB超薄、送卡	520元
	世嘉Ⅱ型机(双手柄、电源、N—P双制式)	200元
	世嘉彩色手掌机(带屏、带电源)	200元
	GG机(送卡)	720元
	N64	1300元

游戏机配件	SS原装记忆卡	150元	PS原装记忆卡	80元
	SS4M加速卡	140元	PS组装枪	55元
	SS原装枪	120元	PS原装枪	120元
	SS组装枪	55元	PS组装手柄	25元
	SS组手柄	25元	PS原装手柄	80元
	SS原装手柄	80元	PS制转	80元
	SS制转	80元	PS原装光头	300元
	SS原装手台	220元	SSJVC光头	270元
	SS连发手柄	60元	SS三洋光头	250元

土星、索尼软件品种繁多、价格低得让你无法相信。速来电询问、免费索取目录

邮购地址:湖南省长沙市蔡锷北路123号友联游戏中心邮购部　邮编:410005

查询电话:0731—2229097　批发电话:0731—4427424(传真)

太原诚意电玩专卖

诚意是我们的名称也是我们对您真心的承诺

齐全的游戏设备,让您不必东奔西走

实惠的价格,节省您更多的金钱

优良的产品质量,是我们信誉的保障

完善的售后服务,免除您的后顾之忧

诚意邀您加入,愿您成为我们的朋友

现货供应日本原装PC——TV显示器,可接SS、PS、电脑、电视,超级清晰度是发烧级玩友的极佳选择。

地址:山西太原解放路126号(宽银幕向北100米路东)　邮编:030002

电话:(0351)4173982　联系人:谢先生

热线传呼:128—2127792　4041666—34007

金宇电玩

特此声明

实惠是本店的宗旨

信誉是本店的保证

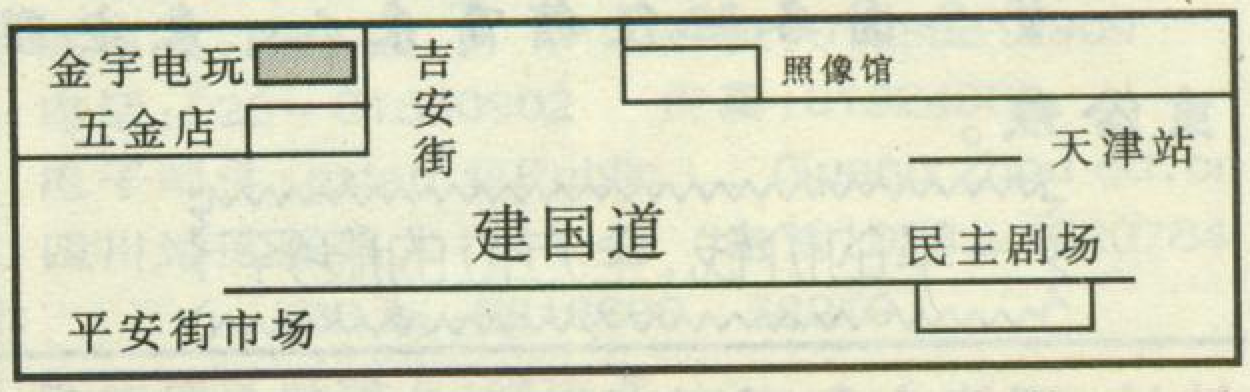
本店自开业以来,深受广大玩友的厚爱,特此感谢,本店现已迁址,给玩友造成不必要的麻烦,在此表示歉意,暑期优惠供应:

☆PS(5501、7000、1001)

SS(美版、日版)

☆PS、SS软件齐全

☆办理二手PS、SS



地址:天津市河北区建国道吉安街3号

邮编:300010　联系人:刘女士

电话(022)24469372

广告

北京天安游戏王国

本店为专业批发、零售、邮购、维修为一体的全民企业单位，让您真正感受到货真、价廉，售后服务完善，发货快捷等一条龙服务。专业技师为您精修次世代主机，为确保消费者权益，无论从本店购机，或维修主机，均送保修卡。

本店有多种土星、索尼，攻略及金手指密码；欢迎来店参阅，SS、PS 会员信息请来电咨询。

次世代	土星(原装配置)	1100 元	SS 原装手柄	75 元	索尼(原装全配置)	1280 元	PS 原装手柄	70 元
	SS 光线枪(送软件)	65 元	SS 格斗手柄	50 元	PS 光线枪(送软件)	80 元	PS 格斗手柄	50 元
	SS 记忆卡(原装 16 倍)	125 元	SS 组装手柄	20 元	PS 记忆卡(原装)	120 元	PS 组装手柄	25 元
	SS 加速卡(4M 兼容所有游戏)	125 元	SS 制转(专用)	60 元	PS 组装记忆卡	55 元	PS 飞行摇杆(送软件)	160 元
	SS 金手指(赠秘技书)	120 元	SS 电影卡(真 2.0 版)	600 元	PS 透明记忆卡	98 元	PS 电影卡	660 元
	SS 六分插(同时 6 人玩)	160 元	SS 端子线	40 元	PS 金手指(赠秘技书)	158 元	PS 振动手柄(原装)	280 元
	SS 方向盘(带振动)	560 元	SS、PS AV 线	40 元	SS、PS 通用电源	25 元	主机邮费 100 元/台，配件 15 元/个	

换卡：无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换，若在本店购卡一盘，即为本店会员，便可在本店免费换卡，以后将永远享受买卡的优惠价格。

GB 卡价目表	14 合 1(吞食天地中文 + 第二次中文 + 口袋妖怪)	178元	11 合 1(养鸡物语 + 月影村 + 第二次中文)	178元	热血 12 合 1(96 格斗 + 热血高校)	145元
	12 合 1(海陆空 + 口袋妖怪 + 月景村)	178元	11 合 1(口袋怪物 + 95 格斗 + 第四次中文)	168元	格斗 26 合 1(96 格斗 + 街霸 2)	145元
	10 合 1(口袋妖怪 + 月影村 + 太空 3)	170元	12 合 1(口袋怪物 + 第四次中文 + 信长野望)	168元	格斗 18 合 1(96 格斗 + 龙珠 + 斗神传)	145元
	12 合 1(恶魔城 + 黑船党 + 96 格斗)	178元	6 合 1(养鸡物语 + 太空 3 + 口袋怪物)	158元	格斗 15 合 1(96 格斗 + 95 格斗 + 龙珠)	130元
	11 合 1(吞食天地中文 + 恶魔城 3 + 口袋怪物)	178元	5 合 1(恶魔城 3 + 黑船党 + 三国中文)	88元	格斗 21 合 1(96 格斗 + 龙珠激斗 + 侍魂 3)	145元
	11 合 1(第二次中文 + 口袋怪物 + 三国中文)	158元	28 合 1(96 格斗 + 炸弹人 + 天使之翼)	145元	格斗 21 合 1(96 格斗 + 95 格斗 + 侍魂 3)	145元
	10 合 1(萨尔达 + 吞食 + 鬼神降临)	168元	21 合 1(96 格斗 + 街霸 2 + 洛克人 5)	145元	5 合 1(真人 3 + 饿狼 2 + 阿拉丁)	55元

GB 单卡：
吞食天地Ⅲ中文 80 元，饿狼Ⅲ 70 元，98FIFA 足球 70 元，第二次中文 75 元，月下夜想曲 60 元，黑船党之谜 70 元，96 格斗 45 元
GB 套机(万信原装) + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 26 合 1 或 18 合 1 + 4 节电池 440 元，邮费 40 元，单机 298 元(颜色任选)
GB 超薄套机(原装) + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 任选格斗合卡 + 2 节电池 555 元，邮费 40 元，单机 388 元(颜色任选)
普机配件：皮套 20 元，放大镜 20 元，电源 15 元，手柄 15 元，对打线 25 元，屏幕膜 25 元，充电器(送电源)75 元
薄机配件：皮套 20 元，放大镜 30 元，电源 20 元，对打线(薄对薄或薄对厚)55 元，主机邮费：40 元/台，配件邮费：10 元/个

FC 全中文卡	英烈群侠传	118 元	勇者斗恶龙 4	118 元	魔域英雄传	110 元	三国忠烈传	110 元
	甲 A 足球联赛	118 元	勇者斗恶龙 5	110 元	水浒传	110 元	第四次机器人大战	118 元
	隋唐演义	118 元	勇者斗恶龙 6	118 元	战国群雄传	110 元	第二次机器人大战	85 元
	杨家将	118 元	三国英烈传	110 元	大富翁	115 元	吞食天地 3	85 元
	风云(叛逆者之旅)	118 元	爆笑三国	110 元	太空战士	115 元	重装机兵	75 元

MD：世嘉 MD 彩色液晶手掌机(玩普通世嘉卡，可接电视、送电池盒及电源)660 元，世嘉Ⅱ型机(N－P 两用)165 元，世嘉卡同北京市场，极低价格相同。

二手货市场：现有超任套机、3DO、SNK、土星、索尼等出售，也可相互交换，同时大量回收各种游戏机卡。

以上 GB、MD、FC 卡邮费 10 元/盘，欢迎来信来电索取各种目录。超任拷贝，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编：100007 咨询服务热线：(010)84012073 (010)64338912
北新桥门市地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址：乘 401、402、408、413 路公汽到酒仙桥商场下车燕山商场斜对面即是。

联星电子

本店大量批发各种家用游戏机(土星、索尼、N64 主机及周边设备)。家用多媒体电脑及各种耗材。日本原装二手彩电(N 制)，零售宜可。此次借贵刊本店向多年来帮助、支持我们的社会各界朋友，表示感谢！诚垦的希望你们今后依然支持我们，让我们共同发展。

望全国各地经销商来人、来电联系洽谈。

一半的价钱，全方位的服务

地址：天津市和平区兴安路 165 号
邮编：300020
电话：(022)27307726　联系人：张先生

浙江 三颖电器 义乌

义乌市三颖电器商行

本商行专业批发各种高、中档及家用电子游戏机，经营品种有：

N64 位机、光盘机
PS 索尼机(型号有：5500、5501、5502、7000 等)
SS 土星机(世嘉土星美版、JVC 土星、日立土星等)
世嘉Ⅱ型机(双制式)、世嘉Ⅰ型机(双制式)
世嘉彩色手掌机(可外接手柄，连电视用)
GB 手掌机　GB 超薄手掌机
各种 8 位机　电脑学习机

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业修理人员进行调试及维修，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号　邮编：322000
传真电话：0579—5535396、0579—5539523、9009835
联系人：徐桂生

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发零售邮购索尼(5501、5502、5503、7000),土星(白、黑、灰),N64、N64 光碟机,世嘉、GB 掌上机及各种配件

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 手柄振动附加器	95	20	SS 原装 3D 手柄	240	20	SS、PS、N64 三用脚刹方向盘	340	50	N64 机	1100	60
PS 原装对战柄	70	15	SS 记忆卡	80	15	SS、PS 两用振动飞行摇杆	350	50	N64 光碟机(送 64 个节目)	1480	60
PS 15B 冬季限定记忆卡	85	15	SS 樱大战记忆卡	100	15	SS、PS 两用振动冲锋枪	225	20	N64 原装柄	200	20
PS 120B 记忆卡	140	15	SS 多功能连发柄	60	15	SS、PS 两用光线枪大/小	120/80	20	N64 金碟 3 张一套	180	20
PS 带吸盘飞行摇杆	95	25	SS 4M 加速卡(对应全部)	80	15	SS、PS 两用台式大摇杆	200	25	超任金碟 5 张一套	200	20
PS 中文金手指卡(含 98 新书)	135	20	SS 2M 97 加速卡	50	15	万用制转	100	20	超任手柄美版·日版/连发	25/30	15
PS 带遥控 VCD 卡(不需引盘)	650	20	SS VCD 电影卡	550	20	SS(PS)无线遥控柄(2 只)	180	20	3DO 原装光头	150	10
PS 各色多功能 5 合 1 手制	20	15	SS 光线枪	55	15	SS(PS)台式多功能摇杆	190	30	3DO 连发对战柄	65	15
PS 光线枪	60	15	SS RGB 线	45	10	SS(PS)方向盘	240	40	世嘉(Ⅰ)(Ⅱ)机(赠 4 合 1 卡)、	260/230	50
PS 连机对战线	35	10	日本二手传真机	1100	40	SS(PS)S 端子线	30	10	世嘉彩色手掌机专用电源	30	15

土星 AV 输出彩色打印机 580 元　邮费 40 元　世嘉彩色手掌机(赠 4 合 1 卡) 650 元　邮费 30 元　香港游戏志

万信 GB 套机(机 + 皮套 + 电源 + 放大镜 + 手柄) 380 元　邮费 20 元　超薄 GB 套机(机 + 皮套 + 电源) 410 元 邮费 20 元

GB 机配件:扩音音箱/放大镜/皮套/手柄/电源/镜面/对打线　35 元/25 元/15 元/15 元/15 元/15 元,邮费一律 10 元,2 件 15 元

动画 VCD 全新登场、三国志、小倩、电影少女、DNA、新世纪少年、樱花大战等百余种,欢迎批发邮购。

MD 卡种类百余种,GB 卡六十多种,均以同期广告低价格邮购,邮费 1 盘 10 元,2 盘 15 元(也可函索 SS、PS、MD、GB 目录 3 元/份)

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号　跳蚤市场 18 C 号。　收款人:李彬　　邮编:110002

电话(传真) 024 - 22521225(9 - 5 点)

乘车路线:沈阳北站乘 209、609 汽车,南站乘 610,无轨 12 路、6 路到北市场下车(北市百货大楼南行 100 米,或北市邮局北行 60 米)

沈阳 分店开业

沈阳金利达游戏专营店

地址:沈阳市和平区胜利南街 49 号。南站长途客运站南行 100 米

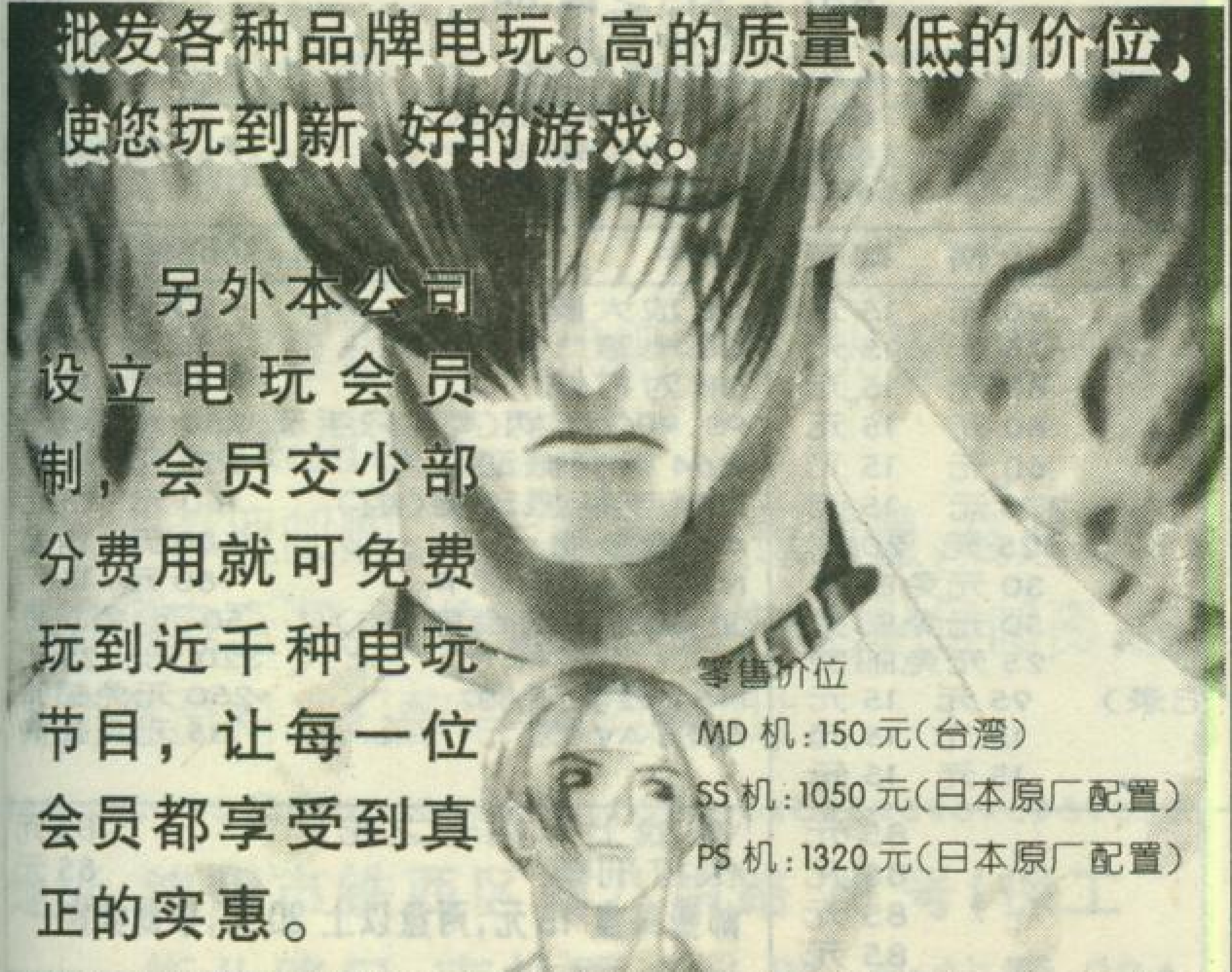
联系人:马宏杰　电话:(024)23226840(全天)　批发业务联系电话:01394007836

赤峰分店:内蒙赤峰市赤峰商厦一楼游戏专柜　联系人:李伟　电话:0476 - 8341949

哈尔滨志磊电玩专营公司

本公司经多年精业积累,通过正规渠道不断增加新品种,货存日渐丰厚,常年批发各种品牌电玩。高的质量、低的价位,使您玩到新、好的游戏。

另外本公司设立电玩会员制,会员交少部分费用就可免费玩到近千种电玩节目,让每一位会员都享受到真正的实惠。



地址:哈市道里区经纬二道街 38 号(新阳广场左侧)

电话:(0451)4698865　4672812　1394616561

联系人:章志　张磊

伟创力电子有限公司

专业批发

本公司专业销售及代理

AB 一族、任天堂 8 位机卡带

16 位世嘉机,卡带及配件

32 位游戏机及周边配件

欢迎各界同业联络批发业务及光临指导

地址:广州市新基路 26 号 904 室

联系人:杨志强　　手机:01388811909

电话:020 - 81850902　传真:81924963

电子邮件:gzterri@Public l . Guang zhou gd.cn.

四川地区联络人:杨智勇　电话:028 - 4320784

BB 机:6616688 - 58219

沈阳地区联络人:赵国龙

电话:1392281989　BB 机:191 - 9113941

武汉地区联络人:谢引娣

电话:027 - 5836558

北京腾达游戏（邮购价目）

哎！价格就是低

原装土星机(JVC光头)	1015元	邮费75元	PS机7000型	1200元	邮费80元
GB掌机(普通)	300元	邮费25元	世嘉MD彩色掌机	600元	邮费50元
N64机(原)	1300元	邮费75元	GB掌机(超薄)	360元	邮费25元
世嘉MD机(双制式)	155元	邮费30元			

MD卡： 恐龙兄弟　100元

文字类	中国象棋(中文)	90	新超级大战	100	沙丘	30
	太空战士(中文)	150	信长霸王传(中文)	125	忍者武雷传说	80
	新乞丐王子(中文)	175	古代封印	65	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	125
	封神榜(中文)	160	皇帝财宝	90	皇帝财宝(中文)	120
	大富翁(中文)	80	武将风云录	120	众神遗产(中文)	120
	三国Ⅲ(中文)	80	光明与黑暗(中文)	125	亚瑟(中文)	120
	水浒传(中文)	175	众神遗产	70	中文三国Ⅴ(中文)	175
	中文三国Ⅲ+信长野望(中文)	115	光明十字军	80	吞食天地(中文)	175
	阿Q连环炮(中文)	125	梦幻模拟战Ⅱ	65	光之继承者	80
	大航海(中文)	115	织田信长(中文)	70		
	悟空外传(中文)	105	大航海时代Ⅱ	70		
格斗类	真·侍魂	60	幽白Ⅱ	45	VR战士2	50
	侍魂	45	16人街霸	115	龙虎拳	35
	七龙珠	35	豪血寺一族	105	世界英雄	60
	12人街霸	35	真人快打4代	50	VR战士对铁拳	35
	饿狼Ⅱ	70	摔角擂台赛	50		
动作类	格斗四人组Ⅲ	45	丛林Ⅱ	40	侏罗纪公园	40
	格斗四人组Ⅱ	35	忍Ⅰ	20	侏罗纪公园Ⅲ	55
	格斗三人组	25	忍Ⅱ	30	七寨小子	40
	音速Ⅱ	30	复仇者	35	蝙蝠侠与罗宾	35
	音速Ⅲ	40	阿拉丁	35	杨家将	135
	音速5代	65	漫画地带	35	水浒风云录	155
	蚯蚓战士Ⅱ	50	战斧Ⅰ	20	火枪沙丘合集	40
	玩具总动员	60	战斧Ⅱ	20	外星战将	20
	音速4代	40	战斧Ⅲ	30	兽王记	20
	狮子王	50	X—MEN	40	北斗之拳	20
	丛林日记	40	雌雄武士	20		
射击类	空牙	25	骷髅行动组	50	冲破火网	25
	真实谎言	35	火枪英雄	35	飞机四合一	55
	越空狂龙	40	鲛鲛鲛	20	飞机三合一	45
	魂斗罗	35	机械战警	20	空牙+雷电+坦克	45
	毁灭警官	35	原子战士Ⅱ代	35	大坦克	20
	沙漠风暴	40	异形	20		
	异形战士	40	雷电传说	40		
体育类	疯狂赛车	30	F1赛车	55	台球传奇	30
	顶级赛车	35	98NBA	60	VR赛车(原)	90
	摩纳哥赛车	50	98FIFA	60	邮费每盘卡15元，两盘20元，以此类推	
	机车王2	45	97FIFA	50		
	机车王3	45	实况足球Ⅱ	35		

GB卡目录函索每份2元

推荐类	N64卡：					
	玛里奥64	670	麻烦战士	670	时空战士	670
	J计划Ⅱ	300	水上电单车	670	实况棒球	670
	实况足球Ⅲ	670	生化危机	670	飞行之翼64	520
	玛里奥赛车64(附原装手柄)	670	方程赛车	670	太阳方块	670
	炸弹人64	670	时空战士	670	007黄金眼	670
	机器猫	670	大盗伍佑卫门	670	实况NBA篮球	670
	MRC拉力(对应振动器)	670	Q版足球	670	VR飞龙拳	670
	星际火狐64(附手柄振动器)	670	大金刚赛车(对应振动)	670	滑雪1080度	670

	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
配件类	土星大摇杆(原)	250元	60元	PS手柄(原)	90元	15元	GB放大镜	20元	15元
	土星方向盘(原)	420元	45元	PS组装手柄	25元	15元	GB电源	15元	15元
	土星炸弹人连发手柄(原)	200元	20元	PS制转	80元	15元	GB对打线	15元	15元
	土星透明手柄(原)	90元	15元	土星制转	80元	15元	PS、RPG手柄(可1只手玩)	250元	30元
	土星组装手柄	25元	15元	PS记忆卡	60元	15元	N64手柄振动器	250元	25元
	土星二型加速卡	60元	20元	PS震动手柄	270元	15元	N64手柄振动器(组)	160元	25元
	土星四合一卡	100元	15元	PS大摇杆	125元	20元	AV转接器	80元	15元
	PS双遥控手柄	200元	30元	MD电源	30元	免邮费	N64组装记忆卡	80元	15元
	土星组装光线枪	45元	30元	220转110V电源	50元	免邮费	土星金手指全集(PS)	50元	免邮费
	土星四倍速卡	85元	20元	GB摇杆	25元	免邮费	PS飞行摇杆	320元	25元
	PS格斗手柄	40元	15元	土星记忆卡(芯片记录)	95元	15元	N64透明手柄	250元	免邮费
	土星VCD电影卡	600元	50元	MD手柄	15元	15元	超任AV线	35元	免邮费
	PSVCD电影卡	620元	50元	GB皮套	15元	15元			

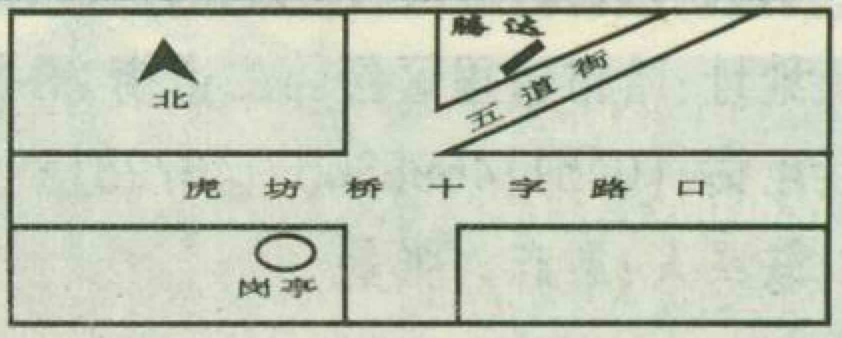
土星原装碟	VR战士2	85元	VR特警Ⅰ	85元	VR战士对格斗之蛇	85元
	梦精灵	85元	VR特警Ⅱ	85元	快打刑事	85元
	世嘉拉力	85元	索尼克合集	85元	邮费每盘15元，两盘以上20元，以此类推…	
	幽灵8CD	320元	东京番外地	85元		

超任带节目一级软盘每张3元，邮购30张起邮，邮费20元，目录每份5元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街15号　邮编：100050

电话：(010)63153732　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘6路、53路、102路、23路、15路、14路、25路、45路到虎坊桥站下车。



山东东营

山东大汉承诺

土星 SS	1280 元
索尼 PS	1480 元
世嘉机	280 元
GB 机	380 元
彩掌机	690 元

各种 SS、PS、N64、3DO 配件齐全，欢迎来人来函咨询。

地址：山东省东营市新产品推广中心
(油田客运中心站内)
联系人：王京林
电话：0546－8778441　8223040

款到专人送货

河南　洛阳

特大优惠

天天向上游戏专营店

为庆祝本店开业五周年及第一分店开业大吉，为答谢广大玩友五年来对本店的支持与厚爱！特在暑假期间为广大闯关族提供特价优质服务！**进价销售** SS，PS，SFC，GB，MD，五种游戏机共一百台，每种限量二十台，从七月一日起同时在总店与分店进行销售，一百台售完即恢复正常价格！！！

^^

该出手时就出手

^^

地址：河南洛阳市新亚洲商场二楼东厅
"天天向上游戏专营店"
电话(传真)：0379－3914298　0379－4932048(晚上)
分店地址：洛阳市工人文化宫发廊街
"天天向上游戏专营店"
电话：(0)1393793935　联系人：谢新峰　王丽
收信(汇款)地址：洛阳市 048 信箱　海军
邮编：471003

沈阳·小陆游戏专营店

店庆两周年　优惠大酬宾

专业经营：土星 SS、索尼 PS、任天堂 N64、世嘉 NOMAD、GB 手掌机及各机种周边设备，配件、卡带、软件等。

专业维修：次世代机主板、光驱、激光头、电源板，加装直读 IC。

办理邮购：本店重信誉，保质量，高速度。欢迎函电查询。来信请付回邮信封，贴足邮资，注明所需资料。汇款写清详细地址。

地址：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口，南站乘 601 路，北站乘 604 路，保工街站下车即是)
电话：024－25850632　邮编：110023
联系人：陆红疆

不敢说价钱低
但保证质量好

卡王电玩专卖店

长春市大经路 51 号(华联对过)　0431－8916391(日) 8712606(晚)
沈阳市太原街北一马路 48 号东北服饰广场道北　024－3836025(日) 3412090(晚)
西安市解放路 71 号(曙光家电商场)　029－7444544(日) 7416954(晚)

广告

UN 游戏快递

特别介绍：
- GB 套机(GB 机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄)360 元　邮费 10 元
- GB 卡黑船党之迷　恶魔城每片 65 元　邮资 10 元
- 原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)660 元　邮资 30 元
- 八位游戏机＋枪＋卡　70 元　邮资 15 元

GB 卡

GB 机(原装)298 元/台，超薄豪华型 398 元/台　邮资机器 15 元，卡 10 元　**合卡：**76 合 1、48 合 1、32 合 1 等十余种卡一律 50 元

12 合 1(F)陆海空大战　宠物蛋　口袋怪兽　月影村　四驱车　吞食天地　中文三国　鬼太郎　希望之剑　勇者传说　创世纪外传　领土模拟战	155 元
11 合 1(B)宠物鸡　口袋怪兽　第二次　大金刚 2　月影村　阿雷沙 3　隐忍 5　玛莉 2　避邪除妖　信长野望　N64 超级玛莉	155 元
10 合 1(F)大金刚 3　96 格斗　口袋怪兽(青)　第二次　萨尔达传说　月影村　圣剑传说　隐忍　勇者冒险　口袋轰炸队	155 元
12 合 1(H)大金刚 3　恶魔城 3　黑船党之迷　口袋怪兽(青)　96 格斗　中文三国　太空战士 3　魔法骑士 2　洛克人 5　骑士物语　玛莉 2　樱桃小丸子	155 元
9 合 1(C)超级装甲骑兵　口袋怪兽　月影村　宠物蛋　洛克人 5　96 格斗　中文三国　太空战士 3　四驱车	155 元
14 合 1(A)大金刚 2　第二次机器人　中文三国　J 联盟　圣剑传说　隐忍　吞食天地　信长野望　复活邪神　女神转生 2　魔法阵　玛莉 2　超级玛莉	155 元
14 合 1(B)第二次中文　中文吞食天地　中文三国　四驱车　口袋怪兽(青)　金太郎传说　打蟑螂　子熊物语　打地鼠等	155 元
16 合 1(B)中文三国　吞食天地　SD 战国传　女神转生 2　雷光战士　魔界塔士　SD 机动战士外传　魔法骑士 2　玛莉兄弟 3　天使之翼　篮球飞人　白书 4　达菲鸭　热血物语　美少女战士　小新 4	155 元

11 合 1(A)第二次机器人中文　三国中文版　口袋怪兽　女神转生 2	130 元
20 合 1 体育全集　亚特兰大　97FIFA　95 格斗　97NBA	130 元
11 合 1(E)第四次机器人(中文)　校园 OK　四驱小子　大战争	130 元
12 合 1(E)第四次机器人(中文)　口袋怪兽　魔法阵 2　大战争	130 元
13 合 1(E)第四次机器人(中文)　四驱小子　三国中文　女神转生 2	130 元
AG807　吞食天地 3 中文　三国中文　96 格斗　恶魔城 3　创世纪外传　骑士物语　太空战士　沙特传说	145 元
AG801　吞食天地 3 中文　三国中文　口袋怪物　恐龙蛋　太空战士　信长野望　大战争	145 元
AG1004 吞食天地 3 中文　四驱小子 2　三国中文　女神转生外传　隐忍传说　太空战士　虎鸽 2　超级玛莉	145 元
AG1001　吞食天地 3 中文　96 格斗　鬼太郎　大富翁	145 元

AG802 玛莉 6 代　四驱小子 2 三国中文　女神转生　太空战士　信长野望　大战争	120 元
AG502　恶魔城 3　黑船党之谜　三国中文　创世纪外传　沙特传说	120 元
AG1003 97FIFA　96NBA　排球　足球	98 元
AG1005 卡比之星 2　新大富翁　拉斯维加斯　麻雀	98 元
16 合 1　斩红郎　玛莉 6 代　三国中文　大战争	110 元
21 合 1(A02)96 格斗　斩红郎　剑勇传说　玛莉 4	110 元
21 合 1(A03) 96 格斗　斩红郎　悟空飞翔传　玛莉 4	110 元
12 合 1(A03)三国中文　95 格斗　第二次机器人　隐忍 5	110 元
11 合 1　斩红郎　J 联盟　灌兰高手 2　魂斗罗　花式撞球	98 元
10 合 1　萨尔达　吞食天地　鬼神降临 5　三国中文　领土模拟战	110 元
9 合 1　第二次机器人　三国中文　圣剑传说　魔界塔 2　女神转生	110 元

GB 单卡一律 48 元

四驱车 1　四驱车 2　口袋怪兽　月影村怪物　第二次机器人　大战争　98FIFA
96 格斗　中文三国志　地下游园杀人事件　97FIFA　鬼太郎　95 格斗

新上市单卡 70 元

第二次机人(中文)　吞食天地 3(中文)

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 180 元/台　随机配三卡 380 元/套
邮资：30 元/台　世嘉卡：15 元/片　30 元/三片以上

水浒传(中文)	165 元	阿 Q 连环泡(中文)	115	封神榜(中文)	162	大富翁(中文)	90
三国 3＋信长	100 元	吞食天地 3(中文)	165	信长霸王传(中文)	125	武将风云录(中文)	120
古代封印	70	大航海时代 2	70	众神遗产	78	梦幻模拟战 2	70

8 位卡价目：

		圣火徽章Ⅲ	110 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元
		黄金组合四	150 元	萨尔达－中文版	65 元	水浒传	70 元
半熟英雄	50 元	世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
半熟英雄	56 元	荆轲新传－中文版	60 元	成吉思汗	70 元	太空战士Ⅰ	65 元
SD 机动战士	90 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	重装机兵－中文版	80 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅱ	80 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	第二次机械人－中文版	75 元	太空战士Ⅰ＋Ⅱ	95 元
三国志Ⅲ	60 元	吞食天地Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅲ	90 元
三国志Ⅴ	70 元	吞食天地Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙Ⅲ	75 元	封神榜－中文版	75 元
元朝秘史	75 元	铁拳对钢拳	90 元	勇者斗恶龙Ⅳ	80 元	第四次	80 元
圣火徽章	75 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	70 元	吞食天地Ⅲ	80 元
圣火徽章Ⅱ	90 元	钢弹物语三	90 元	不如归	70 元		

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	25	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15
化解危机枪	300	15
索尼枪	60	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	25	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS 电影卡(原装/组装)	730/540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣(二对一)	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15
SS 原装枪	180	30
原装方向盘	320	50

综合附件	价格	邮资
N64 机(赠一卡)	1380	100
N64 光碟机(赠金碟)	2480	100
SS、PS 两用带振动飞行摇杆	370	30
土星 JVC 光头	220	20
土星三洋光头	220	20
索尼光头	220	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	370	50
方向盘 SS/PS	280	50
土星四合一卡(加速、记忆)	120	20
土星 必杀记忆手柄	220	20
索尼必杀记忆手柄	220	20
土星、索尼对打线	40	20

邮购地址：天津市 228 号信箱　**邮编：**300020
收款(信)人：杨运芳　电话：(022)27302546
天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)
沈阳沈河区小北关街 92 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话：(024)8505596
河南安阳：自由路安家庄小区 5 号楼　电话：(0372)5952680
北京星光照　海淀大柳树路 17 号　010－62242821　联系人：张先生
广州联系人：白卫民　电话：01393066421　020－81586354(宅)

可供软件：公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

广告

武汉

新境界俱乐部

专营:MD、GB、SFC、PS、SS、N64、学习机、配件及软件
游戏软件买、卖、租、换,主机升级贴换
会员服务,交友乐园,日语学习特色依旧。

心动之举　独家奉献

资料库:数百册港台专业杂志,几百种详细攻略,设有专人解疑
卡通城:几百种游戏、卡通 VCD、CD,完全中文字幕
精品店:海报、挂历、挂布、相片、卡咭、卡册、钱罐、钥匙扣、模型、背包、服饰、记事本,精品多多,批零兼营。

会员证、会刊、格斗大赛即将推出
暑期超任套机 特价:600元/套
送礼,又送礼(限本省),凡在杂志上投稿刊中玩友,赠精美礼品一份(女性双份)

邮购(通信):武汉市江岸区堤角前街1号　邮编:430011
俱乐部地址:武汉市江汉区三民小区6号楼甲单元7—1号
电话:82784753　资料全套,5元备索。　联系人:赵军

山西太原

前卫 GAME 馆

※低价发售世嘉土星、索尼 PS
※现货供应 SNK 主机及特新软件
※提供数百种土星、索尼软件及攻略资料
※专业维修次世代主机及配件

即日起购买次世代主机送97拳皇精美背包,数量有限,送完为止。

欢迎来电来函垂询,来信必复!

地址:山西太原新建路35号　邮编:030002
电话/传真:(0351)4063902　联系人:李梅
(请来信的玩友千万别忘了署名。)

北京皇全荣游戏兵团

价格特低　　没有风险

- 值此"六·一"节来临之际,本店特别推出游戏机主机美容业务,凡在本店购机者,将享受主机终身美容及保养。同时将为新老用户提供主机免费换件业务。
  使您买的放心,解决您一切后顾之忧。
- 在本广告刊出一月内,在本店购物者,您将免费成为本店会员,享受特大优惠。
- 游戏机一律保修三个月,终身维修。
- 本店实力雄厚,批发、零售兼营。

	价格	快邮	平邮		价格	快邮	平邮		价格	快邮	平邮
PS 原装手柄	68	16	8	PS 专用光枪	58	26	16	PS S 端子线	38	16	8
PS 组装手柄	20	16	8	PS 原装记忆卡	130	16	8	PS 电影卡	643	20	10
PS 格斗手柄	38	16	10	PS 仿原装记忆卡	60	16	8	PS AV 分插	65	20	10
PS 震动手柄	225	25	15	PS 飞行摇杆	98	30	15	PS AV 线	50	15	10
PS 金手指卡	88	20	10	PS 制转	65	20	10	PS、SS 通用电源	20	16	10

原装索尼套机(手柄、电源线、直读、AV线、赠通用电源)1260元 120元 60元　　原装土星套机(手柄、电源线、直读、AV线、赠通用电源)1060元 120元 60元

	价格	快邮	平邮		价格	快邮	平邮		价格	快邮	平邮
SS S 端子线	38	16	8	土星强力格斗连发手柄	55	16	8	土星制转	65	20	10
土星原装黑手柄	75	16	8	土星电影卡	538	20	10	土星新 4MB 加速卡	100	16	8
土星组装白手柄	23	16	8	土星金手指卡	68	16	8	土星专用光枪	43	20	10
土星透明手柄	65	16	8	土星记忆卡	80	16	8	土星索尼双用手枪	110	40	40
土星原装白手柄	75	16	8	土星 10 合 1 卡(4MB)	168	16	8	土星索尼双用震动手枪	310	40	40
土星格斗手柄	35	16	8	土星大摇杆	225	40	25	SS 遥探手柄(两支)	245	25	15

本店(邮购、汇款)地址:北京市东城区地安门东大街65号
邮编:100009　　收款人:李维隆先生
联系人:李先生　　电话:1301165213
BP:68213388 呼 31001

乘车路线:58路皇城根北口,112路亮果厂,13路锣鼓巷,2路、104路、108路(宽街下)
宽街路口西200米

欢迎各地玩友、同行人士来电、来人洽谈业务。

闯关族的家



“放血”大行动！？
“榨干”大阴谋！？



●6月中旬《都市流行 COOL》将上市发售，因为介绍的是比较高档的名牌运动鞋及比较前卫的服饰，发行的重点将放在各大城市。本书印刷非常精美，而且物超所值。有读者问：COOL 与电子游戏有什么关系?我想都是流行文化，而且读者的对象及年龄也差不多吧。因为是国内第一本这类的图书，绝对值得大家留心关注。

●6月中旬，《GAME BOY 特辑》将上市发售。读者对象当然是 GB 玩家。特辑介绍了近 500 部 GB 游戏，十几部游戏的攻略，对 GB 玩家是一本指南性质的图书。由于游戏年头拉得很长，搜集资料、图片非常不易。大概不会有第二本关于 GB 的专辑出版，即使做为纪念，也有相当的价值，这本书印量不大，GB 玩家下手快一点。

●7月中旬，《'98 增刊》将上市发行。这是杂志社上半年最下功力的一本书，108 面彩页，88 面黑白，过足眼瘾。加上 10 万元有奖竞赛，可以愉愉快快过一个暑假。内容可以见本期封二彩页及竞赛广告。《'97 增刊》可以说是 97 年最畅销的游戏类图书。《'98 增刊》我们有足够的信心再创辉煌。它的对象是所有的游戏玩家（胃口太大了!）

●《'98 下半年合订本》也将于暑假期间面市。合订本对缺书人是补课，对杂志不缺的人是收藏。另外集中看可温故知新，一大厚本看着过瘾。为了"诱惑"读者，随书赠送对开彩色招贴一张。

第四期杂志第 74 页下刊登了署名"电玩黑客"的留言："《电子游戏软件》绝密文件第三部《捞钱手册》第三条第 211 款第 65 点：榨干读者的资本，即是壮大自身的资金。"

无论杂志社是否有绝密文件，绝密文件中是否有《捞钱手册》这样的理财圣典，《捞钱手册》中是否有这样的"榨干"条款，这句话本身有些语病：资本是用于生产和再生产的，它的本质是无限增殖。而读者买《电子游戏软件》是消费（当然不是吃穿，而是精神消费），因此这种"钱"不能称之为"资本"。除非他买杂志是为了倒卖，不过那还叫"读者"吗?

有时喊狼来了，狼真的便来了。六、七月份，杂志社真的想要榨干读者本来就不鼓的钱袋了（他爸爸开银行的除外）。读者看一看广告和征订通知就可以算出：《都市流行》24.99 元（讨厌，25 元不就得了。鬼佬好的地方没学会，腋臭却染上了。）《GAME BOY 特辑》14 元，《'98 增刊》24.50 元，《'98 上半年合订本》28 元，加上 6、7 两期杂志 12.80 元，一共是 104.29 元。哇，打劫啦!（哭的是老爹老娘）

不过想榨干读者的钱（资本?）绝不是那么容易的事。这个世界那么精彩，那么多挡不住的诱惑。看看街上的游戏书刊，排成一堵墙，想突破重围，没有一点"真功夫"、"好功夫"怎么行?《'94》、《'95 典藏本》时代，杂志社一家独大，书商只有做盗版，翻印的下三滥勾当。今天涉足游戏出版的书商真是风起云涌，杂志社的一些名牌产品已被鸠占鹊巢，不知是进步的合法竞争还是当今中国出版业的悲哀。

对于"榨干"之道，电玩黑客只知其一不知其二。中国古人云："欲取之，必予之。"要想"榨干"读者，首先要拿出干货来。什么叫"干货"？一内容要精彩，二价格要超值，双管齐下，不榨即干。中国兵法说：下之者以战屈人，上之者不战而屈。要想不战而屈，让读者自觉自愿地"榨干"自己，光精彩还不行，光超值还不够，光鼓吹还不中，还要"大放血"。"大放血"才有大诱惑、大惊喜、大参与。为了《'98 增刊》能象《'97 增刊》一样风靡神州，颠倒众生，杂志社设 100000 元大奖（请数清 1 后面多少个 0）。请注意，《'98 增刊》本身彩页就 108 面，黑白 88 面（比《'97 增刊》增加 8 面）。价格只是 24.50 元，那就是说这 100000 元是从杂志保险柜里"榨"出来的。（哇，这不是耳血，杂志社被"榨干"了。）中奖者 1360 多人，幸运儿空前的多。象 96 年有奖知识竞赛那样。为了保证杂志社"大放血"的真实性和公正性，北京市公证处人员当场监督抽奖，并出具公证证明。

OK，就象崔健著名的开场白："你们准备好了吗?"（万众齐声：准备好了!!）七月份见!





一九九八年上半年合订本



1999年《电软》大预言

1.《电软》扩版，大十六开，平印胶订，彩页32面，黑白120面。

2. 每年出6种增刊，附光盘。

3. 老D回归，主持游戏文化。

4. 特工黄回归，主持硬件与格斗。

5. 软体动物回归，并另加电脑栏目编辑三人，电脑游戏重开张，1999年成专刊，《电软》成为一刊两册。(**无类：违反出版法规没商量**)

6. AKIRA重开漫画、动画、游戏栏目。

7. 叶伟先生发表每月业界一评。

8.《电软》驻东京专职记者站成立。

9. "闯关族的家"扩版，另设游戏评论、评选、抽奖，读者趋之若鹜。发行量1150000册。

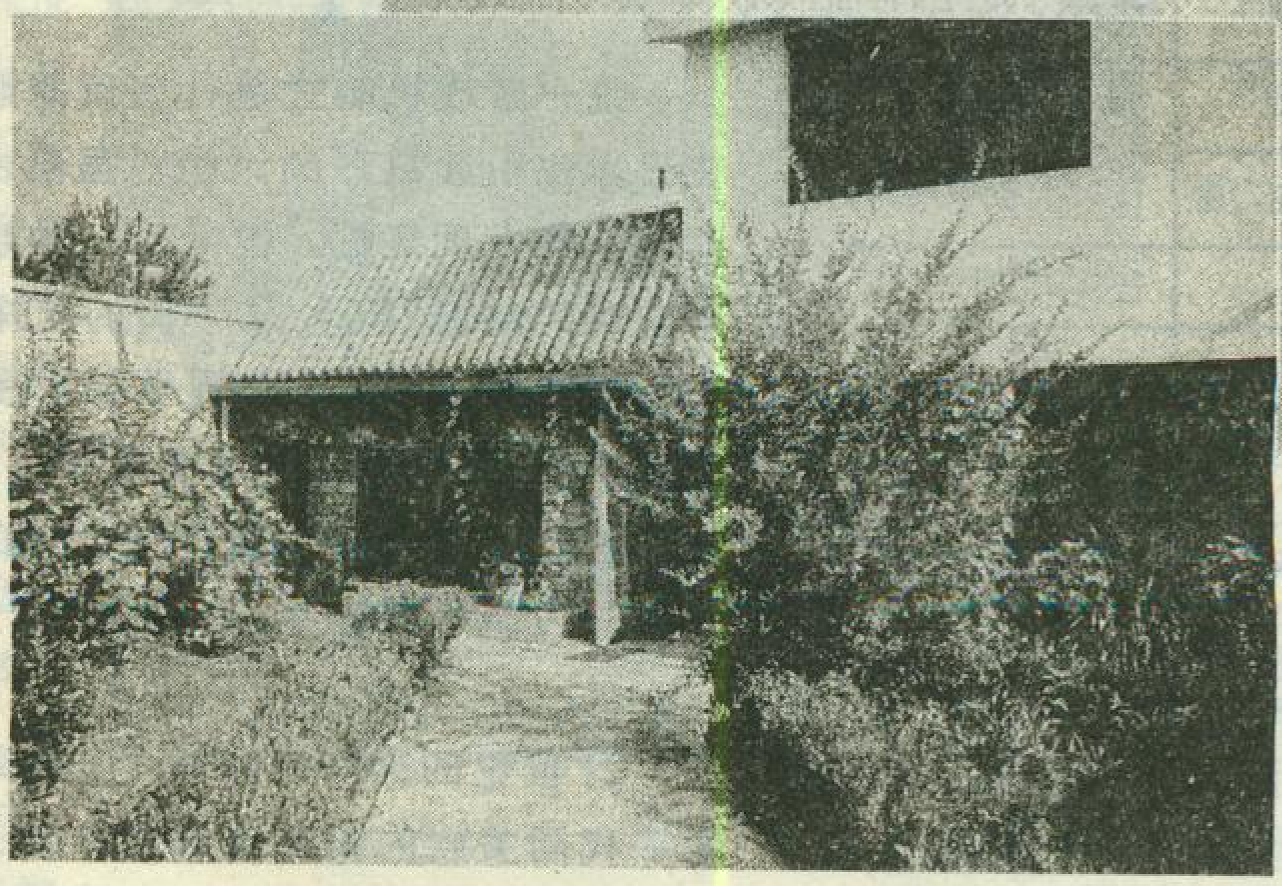
10.《电软》与10家知名厂商直接合作。

11.《电软》读者联谊会成立。

12. 中国电玩界扩大规模，并法制化、规范化、产业化，电玩作为一种文化为社会认可。

合肥工大 ALGO

ALGO在信的前半部撰写了《电子游戏软件》出版史，虽然略显简略，但大致准确。杂志已经度过四周年了。晃然之间，真有世事如梦的感觉。每天忙于编杂志编书，对自己走过的历史反不如旁观者的真切，反无时间去回顾。四年来，杂志无论从规模、从销量、影响与初创时都不可同日而语。创始功臣四方谋生，聚散两匆匆。围炉夜话已渺不可寻。杂志能有今天，他们功不可没。要想怀旧，只有到旧杂志中寻他们的影子。或许哪一天可以出一本精华集，介绍他们真实姓名、照片、简历以及他们的优秀稿件，他们今天的感想和寄语，定会圆了几多闯关族的心愿。因为他们开创的"不按牌理出牌"的活泼文风影响和感动了一代青少年。看看今天出版的诸多游戏类书刊，多少都会有他们影子在，影响在。



杂志社发迹之前的"潜龙邸"，今天已成拆迁遗迹。

纵观贵刊有几捧几贬，即捧世嘉贬任天堂，捧土星贬索尼游戏站，捧日本游戏贬欧美游戏，捧32位元贬16位元，捧TV GAME 贬PC GAME。 山东建工学院 王禾

王禾玩友写了十几页的信"教育"我们，实在是非常感谢。放心，我们不会拿你的信当"文件"学习。上边发下来的各种"文件"，"通知"已足够我们忙乎啦。一般而言，我们眼睛对"大捧"还是比较警惕和注目的。因为有足够的"胡罗卜"。杂志已经办了好几年，我们大约不会被几句"甜言蜜语""蒙倒"。

1、《GAME BAR》在杂志中应该属于元老级的人气节目，虽然停办了一阵，但重出江湖后仍然广受欢迎。最近部分读者对GAME BAR的意见很大，本人在这儿索性插上几句。首先GAME BAY不像一个BAR，为什么？因为说话的人太少，更像几个DJ在广播里说白话。反正大多数听客又没钱去证实，任君说风指雨就是了。更要命的是说完之后还在下面打个分，要知道BAR是喝酒聊天的地方，大家喝个七荤八素，连东南西北都分不清了，还怎么公正啊。诸君可知，有为数不少的闯关族可是把几位的意见作为购买游戏的天书指南呢（这可不是酒后乱言，我身边就有好几个）。所以我认为GAME BAR要改革，不然"闲聊无限"只能是一句作标题的空话。

2、排行榜诸编不觉得缺了点什么吗？对了，那就是榜评。现在的排行榜就象墓志铭一样，把大名一个个刻在上面，杂志既不推荐，也不评论，没意思。其实此栏目倒是真正需要彩页来衬托才有气氛的。

上海 鞠海洋

谈游戏业的平衡与发展

在冷战时期以及冷战已结束的现在，美国和前苏联(俄罗斯)在武器装备上存在着奇妙的对应关系：F-15，F-16对米格29，A-10对苏25，M1对T72，"爱国者"对S-300……虽然在几十年的对抗中少有交手（除了在海湾战争期间MIAI大量摧毁了T-72，但那含有许多其它因素，T-72仍然是一种优秀的主战坦克。），但这种对应关系无疑保持了这两个超级大国之间的力量平衡，虽然这样的平衡建立在一触即发的战争上。

在游戏界也存在这种对应关系。这种奇妙的对应也许还在其它许多领域存在，我想它所造成的平衡是竞争的结果，是促使这一领域发展的动力。在这篇文章里我们只讨论游戏界中的这种对应关系。

如果把TV GAME和PC GAME作为两个阵营未尝不可，但这二者之间更多的是合作而不是对立。究其根源，大概是二者没有硬件上的利益冲突。毕竟PC叫作个人电脑，而不叫"个人游戏机"。没有游戏，PC一样卖得出去



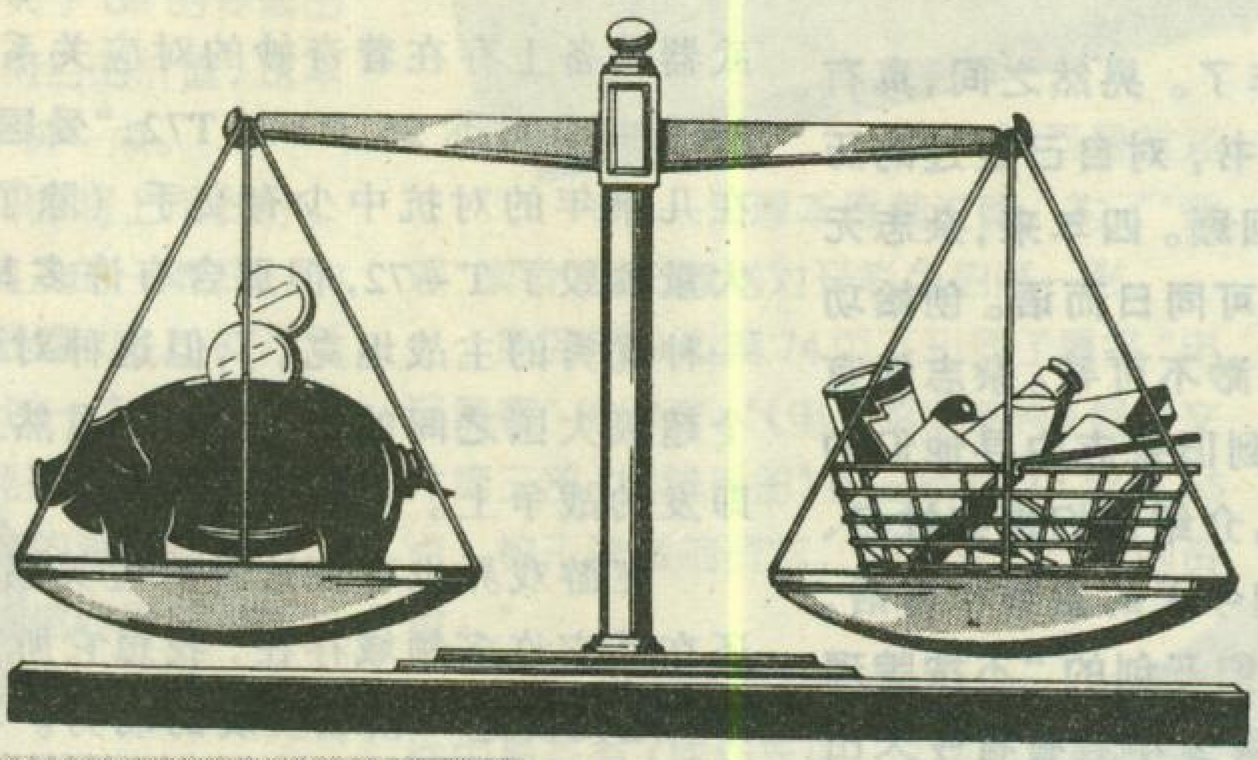
——喂，来点真的行吗？哪位是无类，老D，特工黄，龙哥，软件动物……

(虽然对现在的某些人来说其魅力会大大降低)。而且由于硬件机能的差异，TVGAME 和 PC GAME 的长项各不相同：PC 上的即时战略游戏一枝独秀，而 TV 上的 ACT 和 FTG 作品无疑极具吸引力。现在出现的 PC 与 TV GAME 的大融合，并没有从根本上改变这种状况。事实上受制于硬件，也不可能产生根本的改变。随着电脑娱乐业的日益发展，与 TV GAME 这种和平共处的关系不知能保持多久。

真正存在对立与对应的是 TV GAME 界的几大硬件厂商之间。8 位和 16 位时代的任天堂和 SEGA，32 位又加入了 SCE。NEC 和 3DO 大概可以比喻成冷战中的英法等国。8 位和 16 位已经远去了，让我们比较一下次世代的软件对应(任天堂推出的软件太少，未必都有对应)：

类型 \ 游戏 \ 机种	N64	SATURN	PLAY STATION
FIG		VR 战士系列	铁拳系列
RPG	赛尔达传说 64	格兰蒂亚、光明力量	FF7、宿命传说
AVG		异灵	生物危机系列
ACT	超级马里奥 64	梦精灵，救火奇兵	古惑狼
SLG	火焰之纹章	超级机器人大战 F	前线任务 2
RAC		DAYTONA，SEGARALLY	山脊赛车系列
STG	星际火狐 64	飞龙系列，武装雄狮	重装机兵，攻壳机动队

以上比较的是七种主要类型的游戏，STG 作品多出自 KONAMI 之手，而柯氏不编不倚，在三个机种上都有光顾，因此不好比较。从表中我们不难看出，这些作品的出处很单一，在数百家厂商，几千部作品中，这些出类拔萃的作品只出自十来个厂商之手：N64 的作品全是任天堂自己制作的；SS 则主要是 SEGA 和 GAME ARTS 制作的；PS 主要是 SCE、SQUARE 和 NAMCO 制作的。在《梦精灵》的制作过程中，一直以 SS 上的"马里奥 64"来宣传，虽然比"马里奥 64"略逊，但这确是一部可与之抗衡的作品。《格兰蒂亚》则始终以《FF7》为目标，尽管销量不及预想，水平也没有宣传中那么高，但是在这部游戏中确有许多新的元素被注入，有很多值得其它游戏借鉴的地方。VF 和 TEKKEN 是进入 3D 世界以来就一直"势不两立"的一对。在 ARC 上，VF 系列无疑是胜者，每一作之间的飞跃世人有目共睹。在家用机上则 TEKKEN 一直是胜者，这一方面与 SS 的 3D 机能有关，另一方面则与厂商的努力程度有关。



平衡靠什么？竞争还是一家独大？

在《格兰蒂亚》的制作中，制作者请来了好来坞的大师配乐，请来了著名声优配音，又充分调动 SS 众多 CPU 的功能，使之发挥出最大的潜力，无疑这些努力促成了《格兰蒂亚》这部优秀作品的问世，而《格》的目的则是向《FF7》发起冲击。简言之，这种平衡的存在使各个厂商更努力地去超越对手，从而制作出更多更优秀的游戏，这样才能使游戏界永远欣欣向荣。

听闻硬件制式要统一，不禁慨叹游戏业要走到尽头了。没有竞争所带来的问题必然是固步自封和陈旧落后。硬件统一了，虽然玩起来方便，但那种味道多少有些不可口了。正如现在抱着 PS 和 SS 却找不到以前的游戏感觉一样。面对日渐盛行的移植风，真是想念"火枪英雄"眼欲穿，只好回来玩"超级马里奥"过瘾的年代。

合肥中国科大 B.FOX

统一游戏机制式是众多玩家翘首以待的事，前些日子在日本也引起热烈的讨论。虽然由于商家的利益问题，目前还不具有现实性，但做为一种趋势，一种理想状态似乎是大家的共识。FOX 从平衡的支撑点是竞争这一角度提出了不同的看法，认为单提平衡不提发展是片面的。竞争是主流，是发展的动力，没有竞争下的平衡不但不会有发展，而只能是死水一潭。我们欣赏他的观点，尽管我们那么盼望有一天能一机在手，玩遍天下。

21 世纪的列车已到站了，售票也已经开始，做为中国第一代闯关族的我们应该做点什么吧？在此我出几点"馊主意"。

一、98 年出版一本新闻内幕、业界大人物访谈的《世纪末备忘录》，如 64DD 发售、水银、黑带的发售、世嘉索尼世纪末 128 位超级主机的开发等。这三件中任何一件都足以耸动人心。可以访问如 SONIC 之父中裕司、AM2 研铃木裕、任天堂山内溥、瓦普饭野贤治等业界"大魔头"级人物，做为访谈录。国内广大玩友对这些事情所知甚少且求知欲甚高。此书若出版必然国内大哗，人气狂升，足以打破《格斗天书》再版四次的记录。哇！一旦出版说不定策划人是我呢！

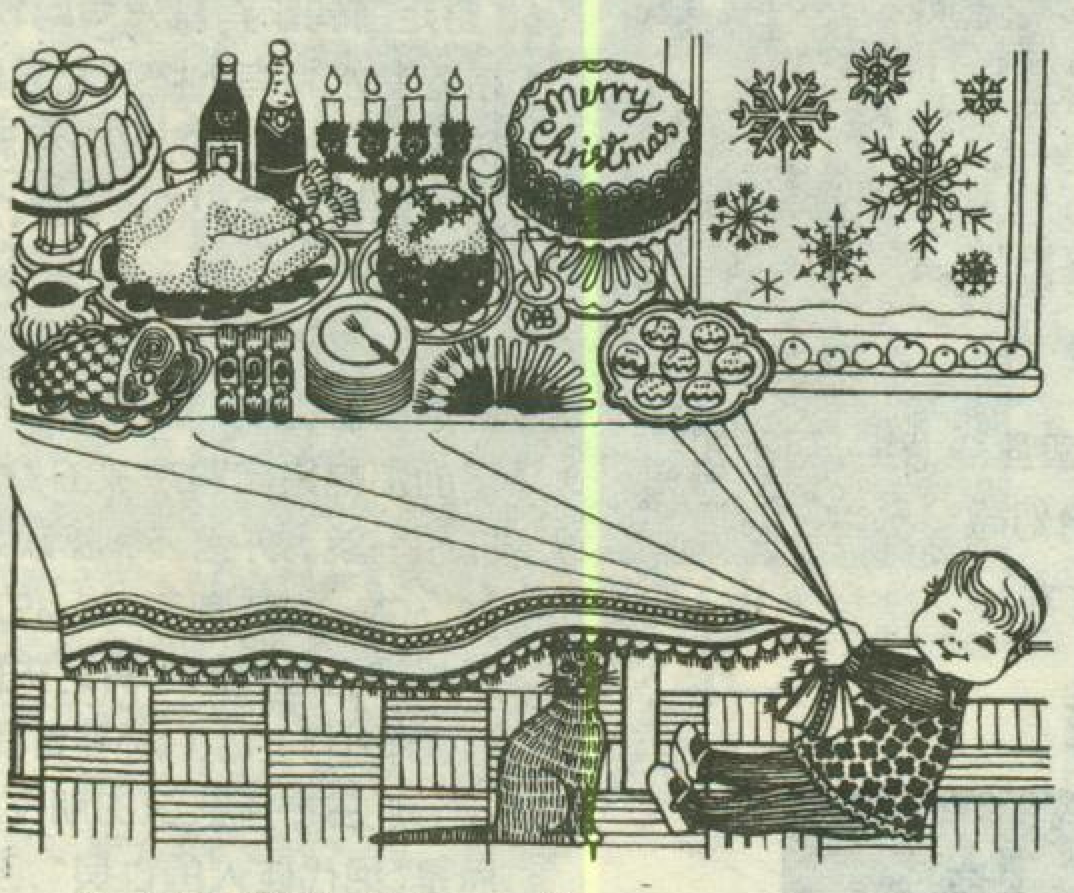
二、全彩版的问题。国家对杂志的编排出版有明确规定，要出版不易。更何况一些有"铁"之辈喜欢随心所欲，要是让他们知道的话，又少不了"全书 500 页、价格 60 元左右"的昏话。所以我献一计：现在就开始和国家主管部门接触，要在年内不惜 HP、MP、大量使用召唤术、即死术、美人计(？)等"下流手段"(？)，将 99 年出版全彩版的批准弄在手。这些计划不要走露半点风声，然后悄悄排版、悄悄印刷。页码在 200－230 页的范围内，(可印刷 500 万份)，并在

99年1月全彩版前夕大肆进行广告轰炸，并在1月14日将500万份杂志全数发出，不留存货。同时再印100万份做二梯队。由于此期具有划时代意义，这500万份杂志定会一抢而空。待有大量玩友写信到杂志索书时，再将100万份抛出，并声明永不再版。哇！想象一下无数只拿着钱的手在柜台前抢购的情景，说不定还会发生暴力事件呢！HA-HAHA……(变态？)价格可定在35－40元之间。我深知杂志社宗旨：“宁可搬家，不敢胡乱涨价。”但这是广大玩友心愿，如果有人说“还是黑白版好”之类的话，我想他很可能会被打个半死然后扔到大街上。(这么可怕的改版？！还是别改版吧！啊，救命！[被人追杀])最担心的是杂志社仓库“存铁”多少？

三、激动人心的时刻终于到来啦！在全彩版和《世纪末备忘录》出版后，杂志社腰包如猪笼进水了吧！不要骄傲，再接再厉！以下计划可能会让你们目瞪口呆！99年12期定为《世纪末跨越版》！如何跨越可有几种方案：

方案：分为“培训篇”、“回首篇”、“家庭篇”、“展望篇”、“呐喊篇”等。

“培训篇”：故名思议，培训人才。内容可安排“常用日语讲座”、“新人新手咖啡屋”、“专家讲台”游戏ARC等单元，适合不同类型、文化程度的玩家。



多丰富的跨世纪大餐……喂！醒醒！

“回首篇”：可征集读者文章，对杂志、业界发表看法，对杂志的过去进行评价，各位小编也可发表看法，让老D，特工黄等元老回一趟“娘家”。

“怀旧篇”：可收集各机种，各年代经久不衰的经典大作，进行一次大杂烩，如马里奥、街霸、樱大战等。这篇可以说是最受欢迎的一篇。为什么？请看《97增刊》FC经典回故的人气高度吧！

“家庭篇”：即闯关族的×、大×画×、电刑×××、秘×天地等。

“展望篇”：对21世纪的国内外业界动向进行预测，并公开一部分新游戏珍贵画面。

“呐喊篇”：与鲁迅先生的集子无关。本篇主要是玩家对国内游戏公司的看法和批评建议，玩家心声，并开设国内游戏公司排行榜(玩家投票)

配置(?)：每篇百页左右，共计700页售价45元左右，附送小编单人全身照和全家福（签上真实姓名！不要像95年某期一样改头换面！要真人真面目！）。有此附送，这期杂志人气度疯长，突破1000万份小菜一碟！(其中小编)10000套签名售书。这可是无价之宝。

不写了！写这些建议又费HP又费NP(脑力值)，而且吃力不讨好，弄不好杂志又来个“提议甚好，但请待讨论”之类推回，故不写了，留下点本钱下次再干！

一个百分之十万的忠诚读者　湖北孝感　丁汪洋



’1998 上半年合订本

每本 28 元

杂志的历史就是游戏的历史，
就是游戏玩家的历史。

缺一本杂志，心中留下多少缺憾，何必！
买合订本，唯一的遗憾就是没有广告！

注意：购合订本，随书赠四开招贴海报一张

都市流行 COOL

每本 24.99 元



中国第一本完全介绍都市青少年流行服饰的图书。
NIKE、PUMA、ADIDAS、REEBOK 风靡世界，必有奥秘！
俗话说：牛×不是吹的！
看完《酷》，你才有资格说：“比酷，我说了算！”



▲《舞》 黑龙江齐齐哈尔 陈可佳

▲青青河边草旁，可爱的她宛如浣沙仙女般盈盈而坐，可不知那手中伞持着又有什么用处呢？我又开始幻想自己也在河边了，唉，无尽思念……（『廊 POWER』：★★★★）

凤凰之舞

Hot Summer 终于来了，不知过了这一段忙得不亦乐乎的日子后能否有一个 Long Vacation 等着我呢……

在一片黄得像金子般的细软沙滩上，望着有几片白云点缀的兰得让人心碎的如洗碧空和那一望无际深得让人心醉的滔滔沧海，舒服地任由暖暖阳光尽情在自己身上放肆地"游走"，偶尔有几只海鸥轻轻掠过海面，一阵微风扑面而来，带着海水特有的腥味和夏日的气息……但愿这不是一场梦，快来吧，让夏日的火热和清凉一起令我 SHADOW PHOENIX 重新燃起青春之火吧！（哦，哦，S · P 又在卖老了，其实最能闹的就是他了。旁诸编语）

大家别不开心哦！几期的 DOUBLE 廊中全部充斥着舞的翩翩身影，到了下期或下下期就会好了。这期值得说明的是下面那幅来自蔡煜敏的《KOF' 97 之如花少女》寄来时，真是吓了一跳，外包装：邮政大盒—长 42.6CM、宽 19.8CM、高 28.6CM；内装圆筒：长 39.3CM、直径 6.85CM；内装画稿：真是很夸张哦！如此费功夫岂有不登之理(喂，其他的朋友，别以为这样就可上廊了，还要看画质哦！)！

近日一刚认识的朋友白菜说据其外教翻译我 S · P 的意思是"绝代佳人的亡灵"，哇，好夸张呀！但愿大家都能有一个舒服的夏天，考试前注意身体哦，否则考完试就没法与"廊"共舞了……

——廊主 SHADOW PHOENIX

《欲望》 北京 胡蓉



胡蓉（女）
代表作品：
17 岁《连环画报》——处女作《水晶心》1988 年；19 岁《女友》、《黑丛莽》、《那一个夏天及秋天》；1994——95《瑶池会》等；1996——《倩女幽魂》；1997——《白秋练》（上下册）；1998——筹备《欲望》长篇连载。

~ 特别感谢北京 周雷绘制底图及彩廊中之凤凰 ~



▼SPHINX"你那老套的谜题不用再让我答了吧。没有将头发束起来的她真的是令我周围都弥漫着一股成熟女性的诱人味道啊。（『廊 POWER』：★★★★）

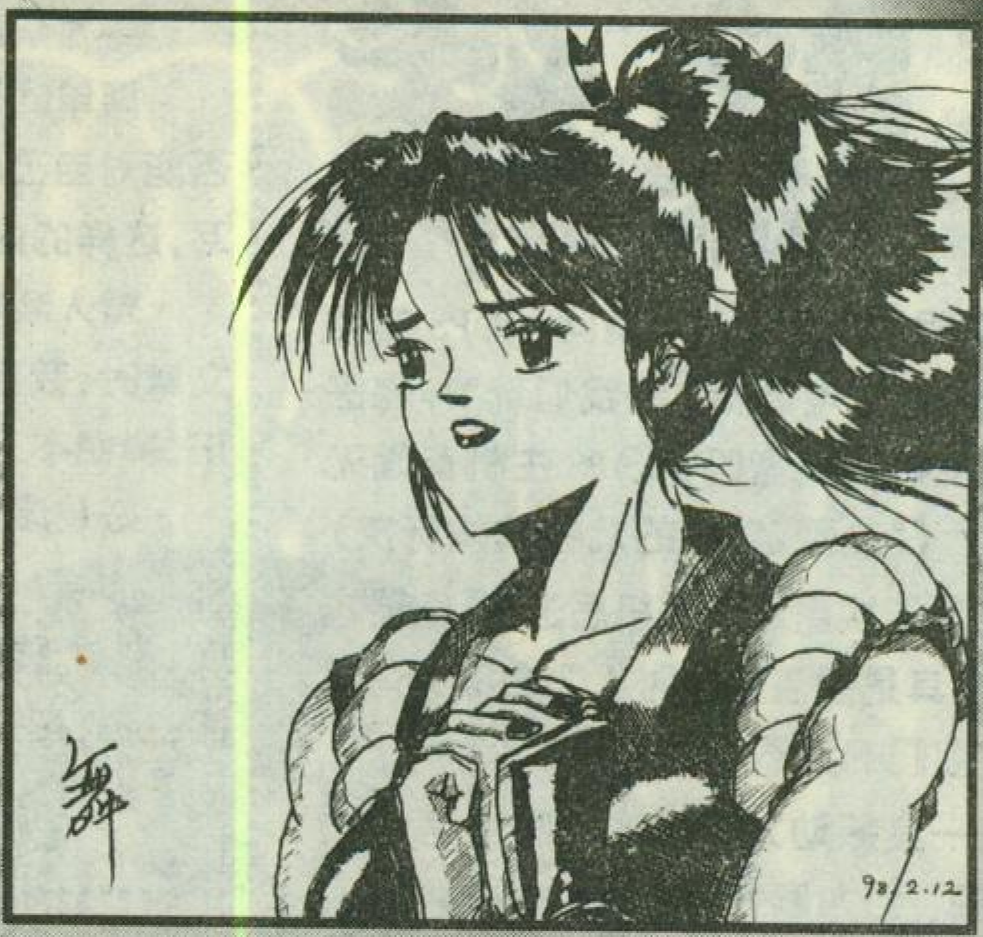
▲《MAI》 云南 王丹

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册(色廊、黑白廊一视同仁)。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内(即一本杂志大小)，避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开(即将杂志打开大小)，一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。



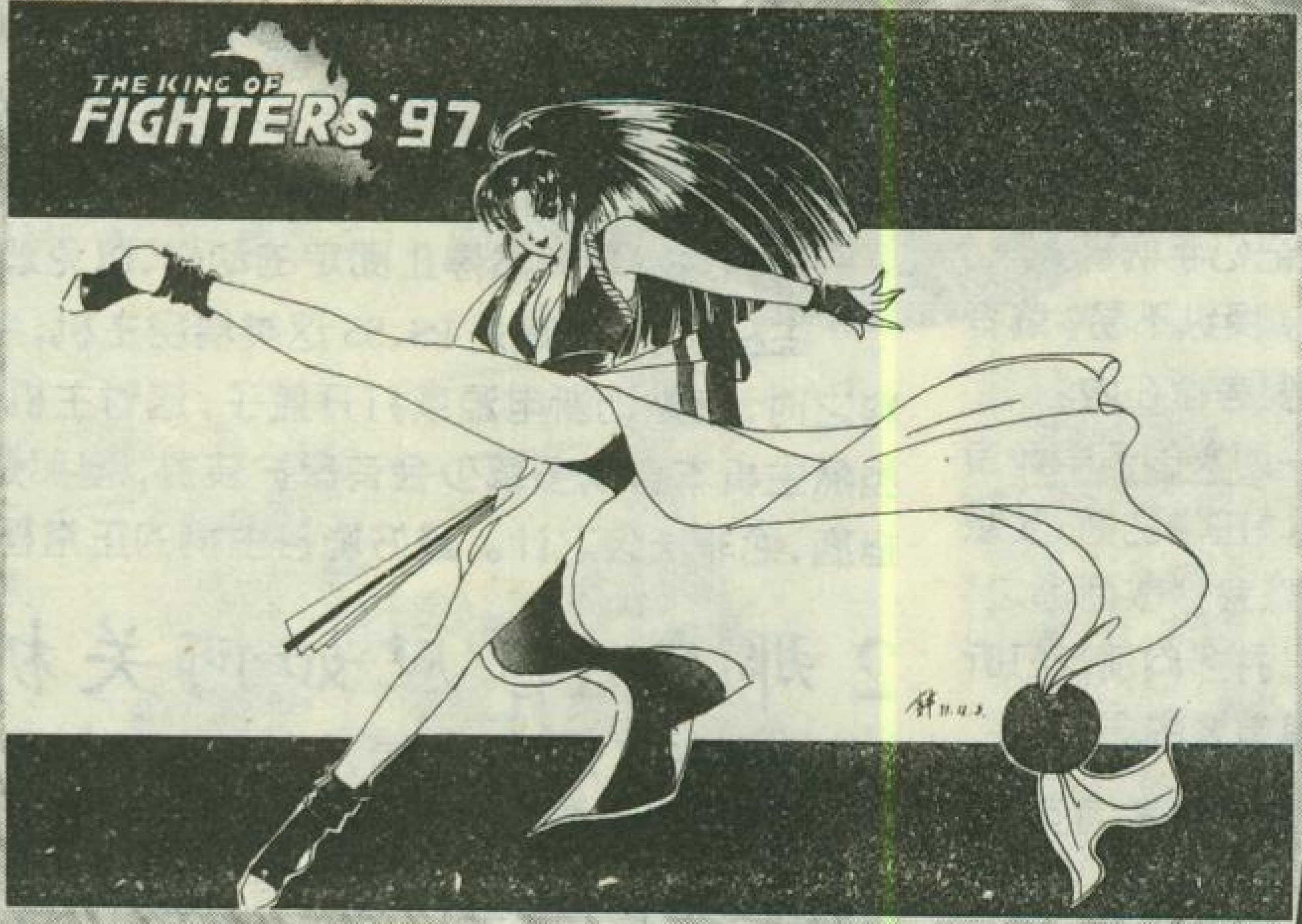
▼《J97『格斗』之王》 青岛 卢斌



▲《舞》 重庆市 陈翌鹤

▲迎风伫立的她难道又是在期盼我的“降临”吗？舞的下巴好大哦，那充满着万方风姿的柔柔目光真是让我心动，心动不如行动，那我又该如何行动呢？(『廊 POWER』:★★★)

▲好个玛丽把舞的玉脸揪成这副模样，我要找她报仇，两人眼角都“泛”出泪珠点点。女子打架就是这么残酷(无歧视之意)，连我至爱的人也……唉，世事难预料……(『廊 POWER』:★★★☆)



▲《KOF'97之舞》 江苏无锡 黄许

▲真不愧是舞啊，一举手一投足均可掀起流行风潮，美丽的姿势让空气都在舞动了，但愿有一日我也可以这样。(『廊 POWER』:★★★)



▲《粉刷将一》 上海徐汇区 何康海

▲这样的尺寸就很合适哦。题目有些模糊哦，舞拿的扇子很像用纸叠的哦，反正我小时候就叠过这样的东东，并以之驱赶炎热，岂料越扇越热……(『廊 POWER』:★★★☆)



▼《KOF』97之如花少女》 广西玉林 蔡煜敏

▼费心力之包装，如果画也能那样的话就更好了，G得有些不协调，如花少女要变成这样的话岂非糟矣？有明显抄袭嫌疑」……(『廊 POWER』:★★☆)

大墙畫廊

(注：彩廊中“叶磊”朋友请速寄详细地址，以便赠刊。)

龙哥热线

●我们才买了PS，全英文的说明书也看不懂，请问：①PS如何才算正确换盘法？用不用按POWER电源键？②我们玩"神秘医院"时，光头常频繁读盘，这对主机有损害吗？③PS主机背面无黑色铭牌，是不是水货呢？　（"热爱游戏"的几名杭州玩友）

①无论是土星还是PS，建议最佳换盘法是关机后进行。②虽为正常读盘，怕是也有损光驱，尤其是读盗版盘时。③水货也有铭牌，我国所有的PS都是水货。你们的当然不是正货。

●我的"PS RUMBLE PAK"——其振动力度比双振动手柄还大许多（以两节AAA电池做电源，约为摩托罗拉BP机振动力度的1.5~2倍），问题是：为何打"铁拳3"时在游戏开始前强烈振动几下，而进入打斗中反倒动也不动??!!　（昆山市读者）

"原装货＝可靠性高"这一等式的证明过程不用叙述了吧?为了避免无谓的精力、财力损失，这里给电玩爱好者提一些建议：

首先是否请大家用心思考一下自己所喜欢的游戏类型到底为何?看看自己买的游戏就能知道。再有根据自己所喜欢的游戏判断所需要的周边是手柄、摇杆还是特殊装备如ANALOG、RUMBLE等?接下来还要考虑实用性和耐用性，有些记忆手柄(指记忆必杀技的而非N64那种手柄上插对战记忆卡的)操纵不易，或者因液晶产品不耐震动摔打，诸如此类的因素，都要考虑在内。

还有，配备好周边后是否常会用到，偶用一两次的话毕竟浪费金钱，像上面朋友的情形，就算那手柄在游戏中正常的话，我想以2倍于BP机的振感游戏，胆小或不耐烦者恐会"敬而远之"吧？最后当大家在下决心购买之前请货比三家，并多向朋友打听他们使用某周边的效果，其操控性到底如何是很重要的。

●为什么国产4兆卡不对应"恶魔战士3"？（很多读者询问）

因为你没有改造啊！除去原装扩张4MB，所有对应"XMEN对街霸"的组装卡都要经过线路改动才能对应"恶魔3"。一般在专卖店中，还要收取一定的"改装费"，不过，就算是改过的4MB只能对应"恶魔3"这一个游戏，编者认为也值得，十分值得。

●我刚买了JVC胜利土星，就迎来了"晴天霹雳"——土星真的像别人说得那样，是"昨日黄花"吗？（确有若干读者询问）

首先，日本"SATURN MAGZINE"、"SATURN FUN"仍然期期出刊，没有什么比这个更能说明问题的了。当然，选择哪台主机完全是自己的事，只要你买回家高兴就行，对于一些言论大可不必太认真。另外许多读者关心的"大陆专用"土星机终于出现：220V，NTSC制，自带VCD解码功能(N、P制碟片统统对应，再也不用担心"绿色通道"出现了)，市面售价1800余元。这是专门为我国生产的SEGASATURN。关于128位机，虽然"妖刀将出"已是毫无疑问，但这和今天玩土星游戏有什么关系？希望大家安心于游戏(请所有"妖刀"迷下期注意SEGA128的火爆消息)。为了增强这部分玩家的"信心"，下面有几组爆笑"土星合众国"口号，与事实有违之处可别当真哦！——■TO SING~TO SING~TO SAY SOMETHING~土星~土星~土星上进(注：必须配合开机音乐朗诵)■奉行SATURN主义，服从SEGA领导，保卫土星子民，完成业界一统■银河之最唯土星，主机霸主独SATURN■土星国度好游戏，星光闪亮真神气，万千子民永联系，岁月不催土星系(以上为博一笑，读者不可认真)

身为杂志的作者，其实很难，但也很简单。

简单的是，只要能写能画就有机会成为作者；但难的是，是否能对自己所写下的东西负责，甚至在下笔前，是否想过，这样写，这样的内容是否客观公正，这是难的地方。

骂人我在行，但被人骂的雅量我就缺乏了，所以在写这篇文章时，我已尽量假设多种可能，希望读者看完以后，能多多指正，裨使本人无限精进。

好！废话少说，PS发售至今，有一段日子了，对于较专业的玩家而言，其接触PS时所衍生的问题较少，但对于那些长年玩FC、SFC而未有或正准备更新换代的新玩家，对于以CD为媒体的主机，在买回家时，必然会遭遇不少问题。

那种较稀松平常的问题，不在此篇的回答范围，仅就长期以来PS某些"古怪"的问题，予以解答。

索尼PS百问

1 为什么PS要有关机方法？

各位是否看过棒球赛?当一个投手完成投球动作正要将球投出时，突然被叫暂停，这是仍可见其将球轻轻投出，为何？——是因为不要突然停止即定的动作，以免造成手臂的损伤。

主机亦然，尤其是PS、SS这类精密主机，当光驱正在读取资料之时，突然切断电源或打开盖子，这对主机而言统统是损耗，虽然主机本身或多或少会有保护装置，但那是针对停电的应急措施，绝非长久之计。最好能各主机的正常程序关机。

2 那么PS应如何关机才对？

应是压下RESET键后，打开盖子，关闭电源再取出碟片。

大家应记住不要在光驱读取数据时采取任何行动，请等到数据读取完毕并进入游戏画面后，那时，按POWER键或RESET键或OPEN键是比较可靠的(土星机也是一样)。

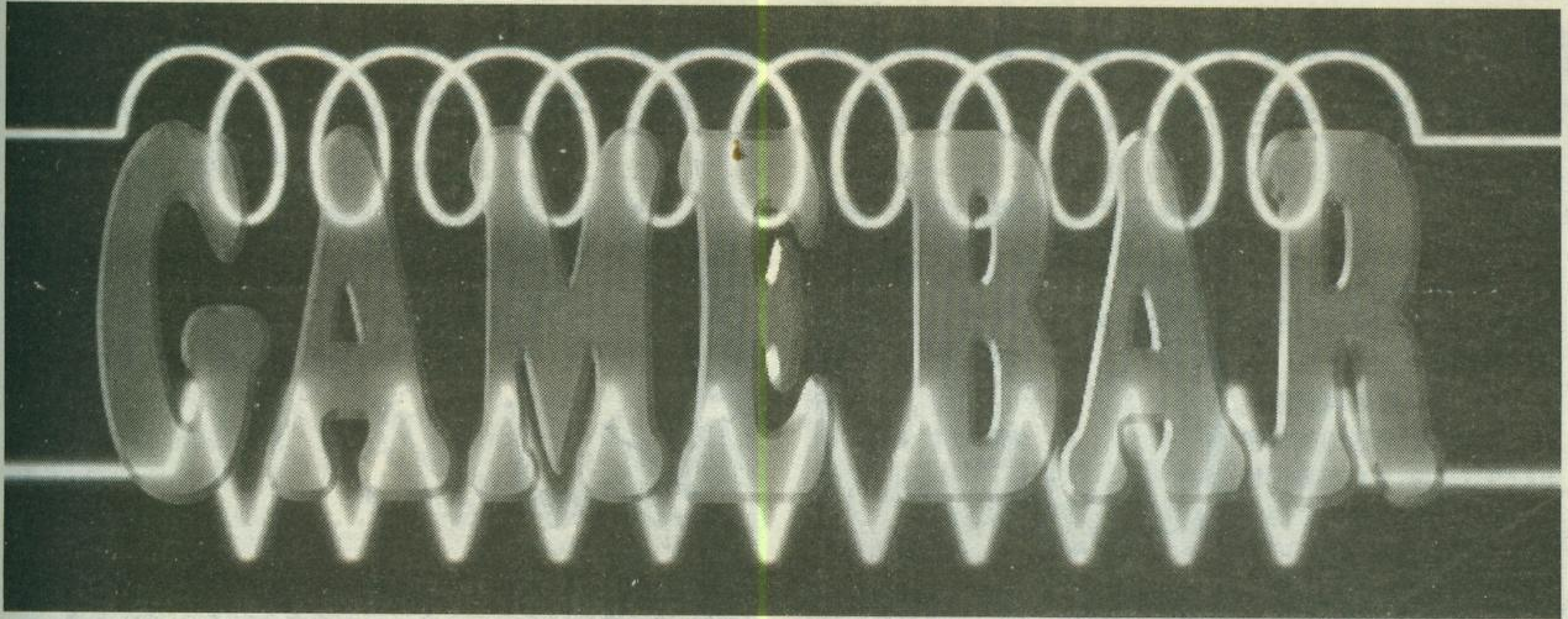
3 改过的主机是否易损坏？

一个好好的正常人，没事的时候，找医生开一刀吧，请问有事没事?！新机被改的结果是以增加电流负荷量为代价，怎能不出事呢?二来读取CD片的光头是有着使用次数限制的，此种玻璃光学制品非常精密，专与激光这种高能聚集的东西打交道。所以光头一定是用一次少一次的。

改机是干什么用的？编者深信单机种碟片拥有量在150以上的玩家不在少数。打得过来吗？主机提早"玩完"毫无疑问。

4 PS手柄造型十分之奇特，有何特殊功用？

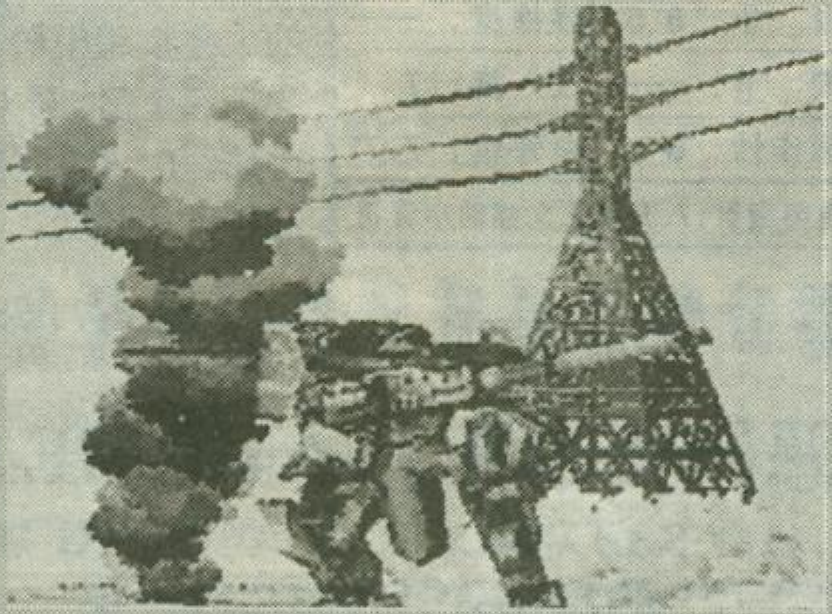
因为你在打游戏时很容易忘掉时间，长时间游戏后，除了眼睛的负荷量增加，双手也会有所不适，而游戏机公司开发手柄时，自然会将如何减轻玩家双手负担的因素考虑在内，在这一方面，PS的确是下了一大番功夫来研究的。包含PS的振动手柄在内，给玩家带来那么多惊喜，都是SONY精心设计安排的。(因版面有变，剩余问题及上期"包打听"解答下次再见)



空间有限，闲聊无限！

武装鹫狮 2(GUN GRIFFON 2)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



原本是打算欣赏一下 GAME ARTS 的技术力，看看他能够把 SS 的机能发挥到哪一种程度，甚至于最关心的就是——片头能否再次超过原作。

但是很不幸，最终的结果很令人失望。次世代上"最具艺术水准的 CG"这次居然没有做，看来次世代上不可能再找到"艺术"了。

也许是为了专注于游戏性，玩家最为期待的片头，这次却无影无踪了、游戏中的画面虽然可以看到 GAME ARTS 下的一番苦心，但是限于机能方面的原因，已很难让如今的玩家非常满意了。

游戏的系统方面有了不少改进。玩家可以看到游戏的设计者从其他机器人游戏中获得了不少新的构思，加入到了新作之中。游戏既要讲究 SLG 类的作战技巧，又要注意那种类似于空中格斗类和射击游戏的反应和灵活性，这对于个中高手来说当然非常过瘾，但是初学者就未必满意了。总的来说，上手显稍难了一些。

改换"VIRTUA ON"的双摇杆之后，游戏时的操作性和感觉得到了极大的增强，而联网对战的乐趣也不是与电脑作战时所能够体会的。只是对于普通的中国玩家而言，这样的机会并不会太多。

游戏阐述的是未来可能由经济问题而引发的一场世界性的战争，在如今世界已走向和平的年代里，战争也许是只有在游戏中才能见到的影子吧？没有了原则的战争，就很难对正反两方面做出区分，道德指数自然不会太高。

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：7.5	总评价：7.64
道德指数:5、没有对错的战争	

光明力量 3・剧本 2 ～猎物是神子

(SHINING FORCE3・SCENARIO 2～狙われた神子)

机种 SS 厂商 SONIC 类型 S・RPG 媒体 CD－ROM



为了赚钱，而分开出版的系列游戏，终于盼来了第二集。

应当说，"光明力量 3"系列体现了世嘉在游戏设计方面的实力，也充分发挥了土星机能的底力，目前所达到的效果还是能够令玩家满意的。

不过，分成三段的故事情节，由于出版的原因相互之间有着较长的时间间隔，玩家一下子很难接回原来的感觉。而过于错综复杂的人名和关系，哪怕连日本玩家都叫头疼，对于中国玩家来说，要在这样一大堆假名的乱麻中找到头绪还真是够难的，相信很少有人能够搞清楚游戏的真正情节罢。

切入了故事的主干区域之后，游戏的战略性也进一步提高了，作战的情节也增加了很多。秉承了前作的特点，全三维的场景和魔法等作战画面依旧很漂亮，只是由于事隔近半年，玩家的口味已有了一定程度的提高，单人作战场面狭小，气势不够的问题已经为玩家所认同。

游戏的情节是以真假皇帝为引子，从而延伸到各国之间的纷争。游戏在大局上把握的不错，有着一种中世纪政治战略 RPG 的感觉，道德方面虽然有正反之分，但也觉得渲染不够，道德指数依旧不高。

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.69
道德指数:5.5、没有对错的战争	

命令与征服·完全版(C&C·COMPLETE)

机种 PS 厂商 WESTWOOD 类型 SLG 媒体 CD－ROM×2



"C&C·COMPLETE",在"命令与征服"系的游戏已经流行得不怎么再流行的时候，终于出现在 PS 上了。

游戏的移植度算是蛮高的。不过对于现在的哪怕是电脑游戏来说,这样的画面也不能算作出色。基本上与电脑原作相同,作为"C&C"的补充版,增加了新的人物,并重新调整了游戏的平衡度。

"C&C"在游戏史上的地位是有目共睹的，它开创了全新一代的即时作战 SLG(当然它的不足也非常明显,这里不便多谈)。作为 PS 对该游戏进行移植,是有必要和纪念价值的。

但是实际上，电脑游戏和游戏机游戏到底是两个完全不同的概念。在移植过程中,一些独有的感觉总会不知不觉地流失。比如象没有 MOUSE 之后,操作性就会发生很大的改变,等等。这种问题,随着今后两者越来越多的融合,也会越来越增多。

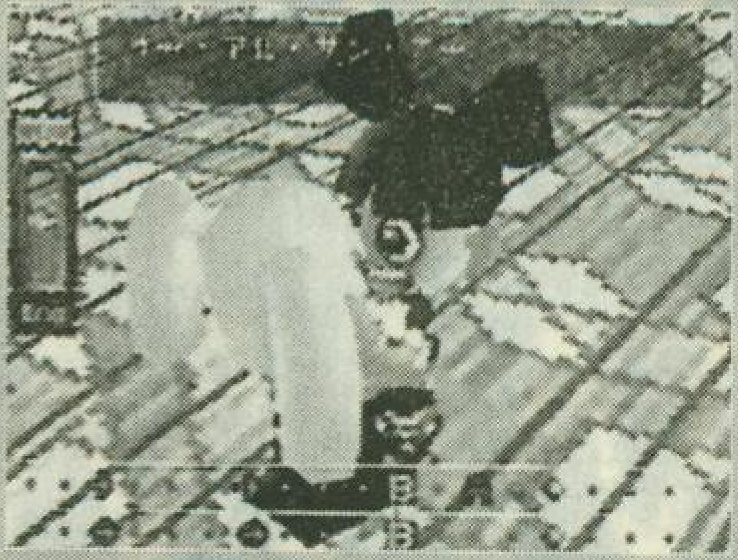
作为游戏来说，选择正反两方面进行游戏本无对错之分，但是无论如何，选择反方毁灭地球，终归是一个不能为道义所接受的结局。游戏可以这么做，玩家却不能没有衡量的尺度和标准。 ——SONIC

角　色	7	原创性	——
画　面	7.5	上手度	7.5
音　乐	7.5	移植度	9
情　节	7	投入度	7.5
操作性	7.5	总评价	7.56

道德指数:4.5、请不要选择另一方

超级节奏(SUPER TEMPO)

机种 SS 厂商 ALTRON 类型 ACT 媒体 CD－ROM



"TEMPO"是笔者为 MD32X 所买的第三个，也是最后一个游戏（前两个分别为"星球大战"和"VR 赛车"）。作品中优美的音乐和华丽的画面，至今仍记忆犹新。正是在这样感情的感召下，笔者才迎来了这个"SUPER TEMPO"。

在如今这个 3D 横飞、大肆展示光源处理等等现代科技的游戏时代，能够看到这个几乎完全再版的二维动作游戏，实在是有一种说不出的温馨感。虽然不是古旧游戏的复刻版，但那种回味无穷的感觉实在比那些冷饭的合集要好的多了。

游戏的画面基本与 32X 的前作相同（事实上 32X 的发色数并不在 SS 之下),音乐和音响则是一如既往的出色。这些都是 SS 得心应手东西，发挥起来自然不在话下。游戏的细节和平衡也把握得很好,可见软件设计者的精雕细作。

卡通游戏一般总是有一个包装的很好的外壳,比如说万变不离其宗的大怪物和小精灵之争。为了对年幼的玩家负责，游戏角色的正义感也总比那些成人游戏要高得多，道德指数自然不会太低。 ——KEN

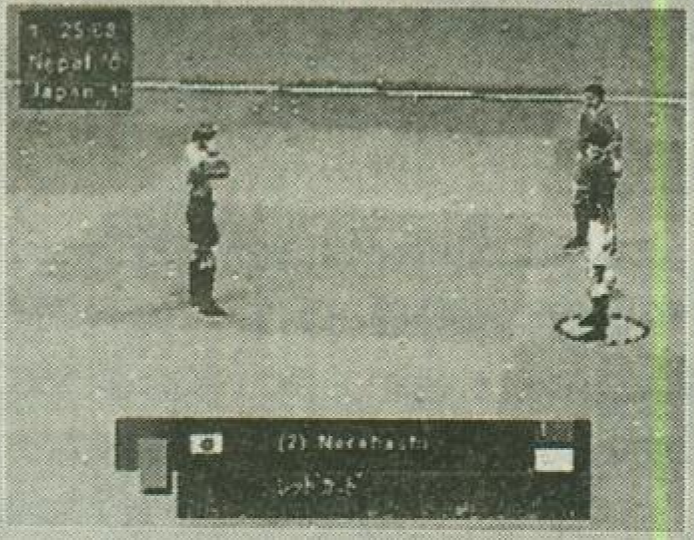
角　色	7.8	原创性	7.5
画　面	8	上手度	7.5
音　乐	8.5	移植度	——
情　节	——	投入度	7
操作性	8	总评价	7.71

道德指数:7、充满正义感的小音符

FIFA 通向世界杯之路 98

(FIFA ROAD TO WORLD CUP 98)

机种 N64 厂商 E·A 类型 ACT 媒体 CD－ROM



N64 的节目少而又少，迫使笔者不得不把这个主机限定为某一类型游戏的专项。现在,它已是笔者在家里享受街机足球游戏感觉的专有品了。

N64 版的"FIFA 98",是所有版本中最为出色的。超过 SS 和 PS 当然不在话下,胜过电脑版也是情理之中——毕竟,机能的差距太大了。

游戏中所有的选手均以实名登场——包括中国队。这大概是购买了甲 A 联赛版权所带来的实惠吧？场地、场景和解说的实在感极强，但是人物的动作和操作性却有点问题——这已经是 EA 的老毛病了，这方面应当好好学学 SEGA 和 KONAMI，作一些改进,不要再"溜冰"了。

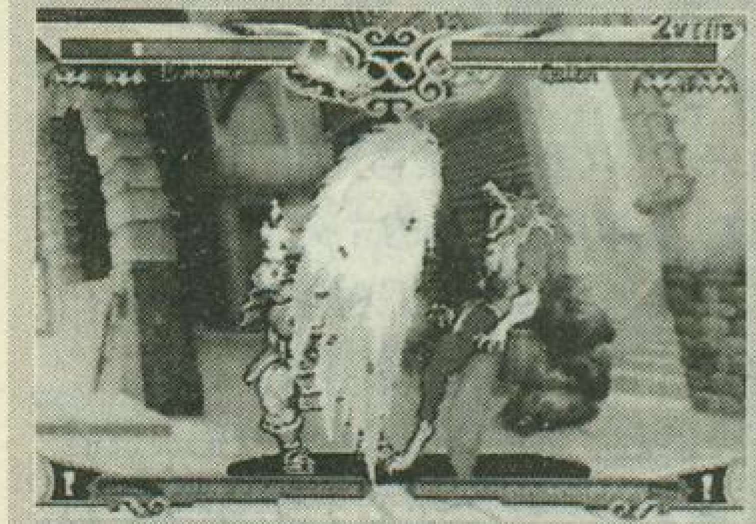
在法国世界杯即将到来之际，这个作品也多少算作一个应景之作，质量尚数一流。然而钟爱足球游戏的笔者更急于看到的是 KONAMI 即将推出的、同样以世界杯为主题的"WINING ELEVEN 3"。那又会达到哪一种境界呢？ ——SONIC

角　色	8	原创性	7.5
画　面	8.5	上手度	8
音　乐	8.5	移植度	9.5
情　节	——	投入度	7
操作性	8	总评价	8.29

道德指数:7.5、万众瞩目的大力神杯

恶魔救世主(VAMPIRE SAVIOR)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



绝作！完全移植的超级大作！！

一如玩家所期待的那样，"VAMPIRE SAVIOR"挟 CAPCOM 技术力和 4M 内存卡的实力，一举获得了成功。加上原本非常出色的游戏性，这大约是笔者在最近一年中所看到的,最出色的家用版二维对战游戏。

无论是游戏性、操作性还是画面及音响效果,SS 版的"VS"都达到了完完全全移植的效果。4M 卡的能力真是惊人,整个游戏的读盘时间几乎被缩短到了"零"，使得游戏的流畅性一点也没有得到降低，真正达到了街机的效果和感觉——如果再加上一个街机手柄的话。

"VAMPIRE"系列在国内虽然不如 CAPCOM 的"SF"那么出名,但是在日本已大有超过"SF"之势头。其动作设计之精密、相生相克之和谐,以及人物特点之明显,使之在"SF"光芒越来越弱的今天,已成为了二维游戏的新代名词,目前其他的作品,基本已无出其右。

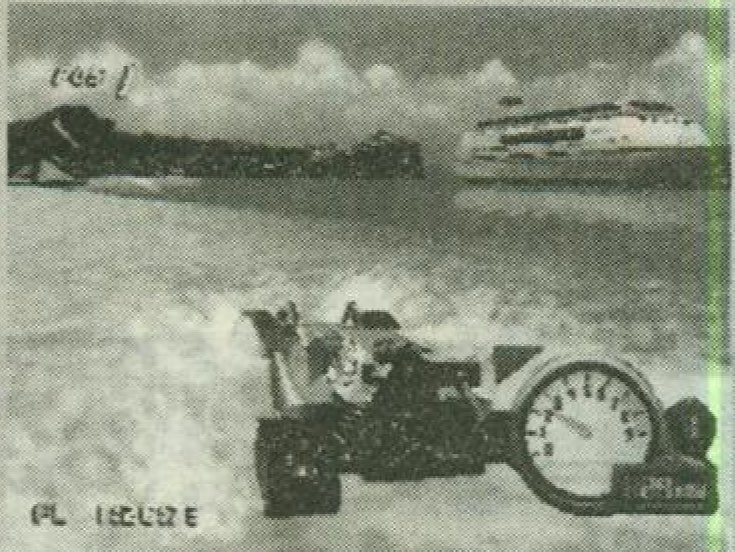
"VS"的成功说明，SS 在二维方面的底力仍然可以进一步的加强。很明显，大量移植这些 PS 几乎无法完成的游戏，将是世嘉与索尼在次世代市场上继续周旋的最重要的砝码。 ——真宫寺

角　色	8	原创性	8.5
画　面	8	上手度	8.5
音　乐	8	移植度	9.5
情　节	——	投入度	8
操作性	8.5	总评价	8.38

道德指数:5.5、搞笑而并不血腥的格斗

激走·大赛车(激走 GRAND RACING)

机种 PS 厂商 ATLUS 类型 RAC 媒体 CD-ROM



尽管对史克威尔颇有不满之词，但是玩家也不得不承认，缺少了史氏的 PS 是不完整的。就好象这个月的 PS 游戏，因为没有 SQUARE 或者 NAMCO 的作品推出，而变得冷清万分。

赛车游戏在近期非常少见。ATLUS"激走"的出现，让爱好这项运动的笔者终于稍稍兴奋了一下。

游戏最大的特点是实车感和画面。赛道周围的风光非常漂亮(当然这是 PS 本身实力所然)，令人心旷神怡；而不同赛道的感觉也做得相当出色，如砂砾道、柏油道、尘土道等截然不同的操作感，模仿得维妙维肖。比较可惜的是不对应振动手柄，不然操作感还能有进一步的提高。

但是过于真实的赛车游戏往往会影响到游戏性，这其中只有 NAMCO 能够把握得较好一些，ATLUS 就显得有些勉强了。而且在注重真实性之后，赛车的速度受到了一定程度的抑制，对爱好风驰电掣的玩家来说难以过瘾。

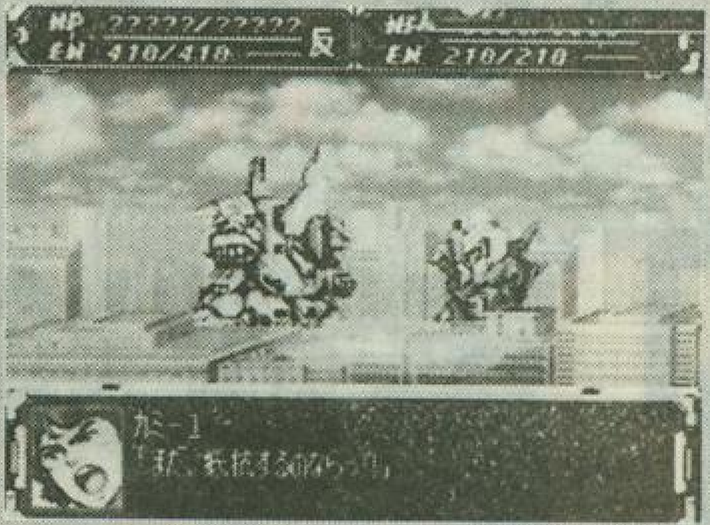
——KEN

角色：7.5		原创性：——	
画面：8		上手度：7.5	
音乐：7.5		移植度：——	
情节：——		投入度：7.5	
操作性：7.5		总评价：7.58	
道德指数：7、NEED FOR SPEED，BUT ALSO IN LIE			

超级机器人大战 F·完结篇

(SUPER ROBOT WARS F·完结篇)

机种 SS 厂商 BANDAI 类型 S·RPG 媒体 CD-ROM



关于机器人大战这个系列，笔者一直是持不甚满意的态度的。主要的原因就是它的对象过于狭窄：只对那些 S·ROBOT 迷们有吸引力，其他的玩家难以明了个中缘由和情仇。

动画方面比之前作略有提高，然而水平也不甚平衡，时好时坏的情况一直有出现。可以使用前作的数据，现在已是一种时髦，没有什么新意可言了——不过，至少可以减免练级之苦，这点便利还是令人高兴的。

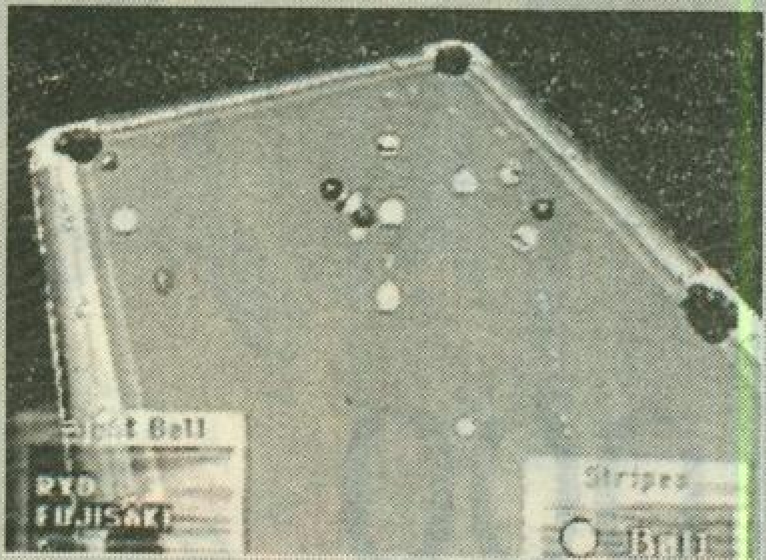
作为 S·RPG，游戏的战略性和人物的平衡度设置的不错，比之前作有了较大程度的改进，不同角色的性格特点也安排得当——这些都是不能抹杀的优点，但是仍然不能掩盖"只是机器人迷们的游戏"这个大缺点。

为了达成玩家的愿望而把所有的机器人都混在一起作战，对于故事和道德来说都是有点勉强的构思。游戏中的战争仅仅是一个借口，正反两面在游戏中几乎没有得到什么特别的体现。 ——KEN

角色：7.5	原创性：8
画面：7	上手度：8
音乐：7	移植度：——
情节：7.	投入度：7
操作性：8	总评价：7.5
道德指数：5、战争只是借口	

花式撞球 3(SIDE POCKET3)

机种 PS 厂商 DATA EAST 类型 TAB 媒体 CD-ROM



DATA EAST 似乎是生产桌球游戏的专门公司。从红白机到 PS、从家用机到街机，只要有桌球的地方，就一定可以看到 D·E 的影子。

秉承了多年制作桌球游戏的经验，这个 PS 版的"SIDE POCKET 3"自然不会差到哪儿去。运用了全三维的多边形技术，球的滚动、击球等感觉都维妙维肖。角度的推移、变化，也增加了桌球类游戏的真实感，具有一种无法抗拒的魅力。至少在目前的同类游戏中，还没有哪一个桌球游戏能够使人有这样亲切的感觉。

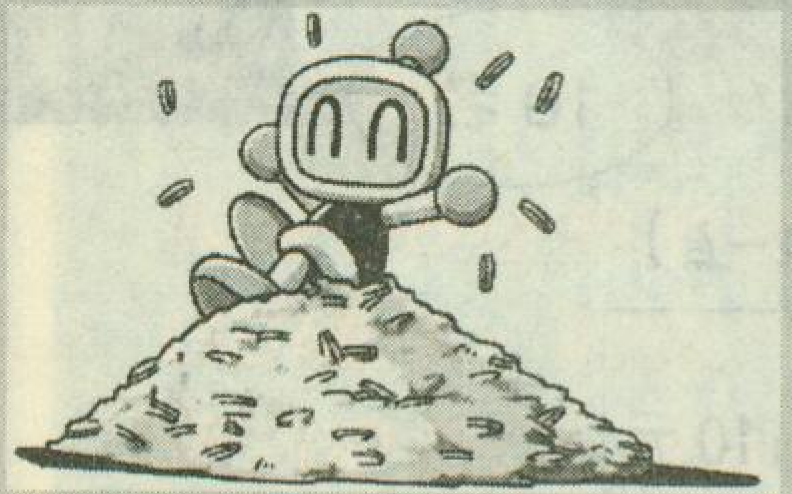
唯一不甚满意的地方，就是同将近一年前出版的 SS 版"S·P 3"相比，这个 PS 版游戏几乎没有什么更多地方的改进——甚至连画面也没有改动，原有的一些小毛病也没有得到改正，制作者的态度显然不够认真。

——SONIC

角色：——	原创性：8
画面：8	上手度：8
音乐：8	移植度：——
情节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：8
道德指数：6.5、智力与体力的较量	

炸弹人之战(BOMBMAN WARS)

机种 PS 厂商 HUDSON 类型 SLG 媒体 CD-ROM



动作游戏 SLG 或 RPG 化是目前的一个时髦，"炸弹人"也终究没有逃脱这个诱惑，落入了尘俗之中。

把"BOMB MAN"的概念引进到 SLG 里，这种想法确实有其独特之处。战术性和各种炸弹的特性结合在一起，可以诞生出颇具魅力的战略构架，这就是"炸弹人之战"的诱人之处。

不过游戏的对象可能太局限于低幼年龄的玩家了，每场战争的 BOSS，其智力都很成问题。游戏过于简单，对 SLG 来说也是一大损害，玩家享受不到与电脑斗智斗勇的乐趣，未免显得有些无趣。

游戏囊括了在"BOMB MAN"系列中出现过的所有人物。从这一方面来看，它又与 BANDAI 的"超级机器人大战"非常接近——实质上也相差不多，但是对象应更广泛一些。毕竟可爱的人物造型，不单单是小孩的专利。

——真宫寺

角色：8	原创性：7
画面：8	上手度：7.5
音乐：7.5	移植度：——
情节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.56
道德指数：6.5、可爱，但是缺少原则的战争	

98年“放血大行动”之一

空前100000元重奖竞赛
1361名获奖者将成幸运儿

特等奖1名(N64、SATURN、PLAY STATION各一台)





一等奖(PLAY STATION一台)



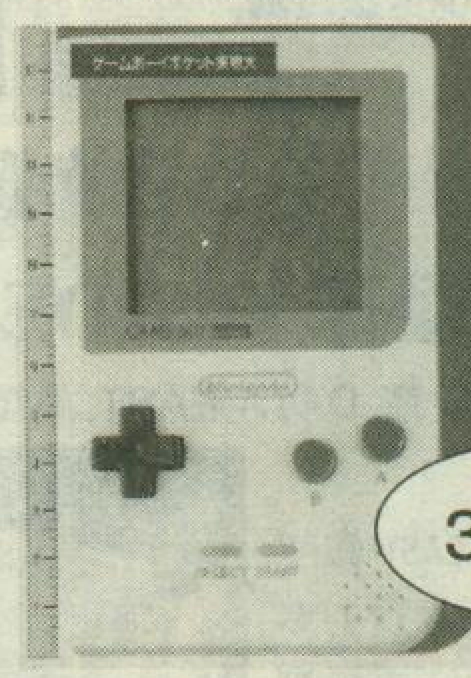
10名

二等奖(超薄GAME BOY一台)



20名

三等奖(GAME BOY一台)



30名

四等奖(纪念表一台)

价值人民币110元

300名

纪念奖 1000 名

每人赠25元左右图书一本。

参赛办法:

1、凡购买七月份出版的'98年《电子游戏软件增刊》,将其中夹带的竞赛题答好寄回(复印无效)。答对者即可参加抽奖。

2、竞赛截止日期见下期杂志和《'98增刊》竞赛试卷。

3、为保证竞赛真实公正,本次竞赛活动由北京市公证处公证。届时将公布公证人员名单。

4、详细参赛办法见赠刊竞赛试卷。

“大放血”才有大诱惑!才有大参予!才有大惊喜!

GB玩友的福音

中国唯一一本GAME BOY特辑

终于问世！

可以观望，但别错失机会！

5月下旬出版
定价 **14.00** 元
（邮购另加1元）



读者对象 所有GAME BOY持有者

GAME BOY
的乐趣是
其它人所
无法体验的！

内　容

收录GB经典游戏近500部！
GB硬件，周边产品解析
近200条GB游戏秘技、偏方
十几部GB游戏攻略
每部游戏均含内容简介、
攻略要点、生产厂商、
发行日期、游戏方式、
游戏容量等。

《电子游戏软件》杂志社编著
版权完全拥有

全书272面，大32开，70克胶版纸印刷，封面250克进口铜版纸复膜。
邮购请加挂号费1元，邮费免取。

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元